Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

KIBERZONA

8/99

kaina: 5,5 Lt

www.kiberzona.lt



ISSN 1392-4915



teikia dizaino paslaugas
vizitinės kortelės
1999
kalendoriukai
sveikinimai
greita, kokybiška ir pigu
vizitinės kortelės, vokai, firminiai blankai, atvirutės, akreditacinės kortelės, etiketės, kvietimai, sveikinimai, diplomai, kalendoriukai, bilietai, segtuvai, aplainkai, lankstinukai, informaciniai & reklaminiai lapeliai, lipdukai, firmos ženklo skenavimas ir sutvarkymas, reklaminiai plakatai, iškabos, stendai, afišos, parodų stendai, kasečių kompaktinių diskų dėkliukai, vėliavos, ženkliukai, spalvoti ir nespalvoti skelbimai...
vilnius švitrigailos g. 8/14, IV a., tel.(8-22) 333 294; dizainas@kiberzona.lt

Šiame numeryje skaitykite:

Žvilgsnis į priekį

4 THE SIMS
6 TOMB RAIDER 4
8 AQUA
9 QUAKE 3: ARENA
14 ALONE IN THE DARK

Sony Playstation:

15 SILENT HILL
16 APE ESCAPE
20 SPS CD+AUDIO CD+VCD=SONY PLAYSTATION

23 Skelbimai

Įdomūs žmonės

26 KEVINAS MITNIKAS - HAKERIS NR.1

30 PC žaidimų kodai

31 Naujienos

Hard & Soft

32 IR VĖL KOVA. RAMYBĖ LIEKA MŪSŲ SAPNUOSE...

Žaidimų aprašymai:

36 JAGGED ALLIANCE 2
38 DISCWORLD NOIR
40 DRAKAN: ORDER OF THE FLAME
42 AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS
44 DRIVER
46 SEVEN KINGDOMS II: FRYHTAN WARS

49 Virtuoaliųjų pasaulių evoliucija

Leidžia firma "Pusė".
Leidėjas — Rimantas Serva
tel. (25) 44 39 44

Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas
Numerį paruošė: Algis Žukauskas, Inga Saukienė, Domantas Kareckas, Dima LT, Exas, Ernis, Raima, Andriuxa
Dizainas ir maketavimas: Gabrielius Mackevičius

Mums rašykite:
Vilnius 2600,
KIBERZONA,
Švitrigailos g. 8/14, IV a., tel. (8-22) 333 294

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.
Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Užs. Nr.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.
Tiražas — 8 000 egz.



Electronic Arts/Maxis

Kaip žinia, kiekvienais metais originalių žaidimų pasirodo vis mažiau, tokių, kurie nebūtų vien tik tęsiniai, bandantys ištaisyti originalo klaidas bei papildyti juos naujomis galimybėmis, t.y. pritempti žaidimą prie šiuolaikinių standartų. Kartais ir pavyksta sukurti kažką vertinga, užgožiant originalą. Bet tokių pavyzdžių nedaug: **SimCity 3000**, **Civilization: Call to Power** ir dar keletas žaidimų. Paprastai tokia padėtimi žaidėjai nepatenkinti.

1999 m. pasirodė **SimCity 3000**. Pasakojimas apie tai, kaip žaidimas, jį kuriant, keitėsi – tai atskira istorija. Bet dabar pakalbėkime tik apie vieną dalyką. Iš pat pradžių kūrėjai pasigyrė, kad bus galima klaidžioti po miestą, bendraujant su gyventojais, apsilankyti įvairiose kontorose ir pan. Tam buvo sukurtas naujas varikliukas, kuris pasirodė toks sudėtingas, kad reikalavimai sistemai išaugo iki maksimumo. Tuomet žaidimo kūrėjai pradėjo laužyti galvas, kaip šį varikliuką optimizuoti, netgi buvo įtraukti rimti ir išmanatys žmonės iš gamintojo – **Electronic Arts** korporacijos – pusės. Tuomet žaidimo koncepcija grįžo į įprastą vagą (kaip **SimCity 2000**), o išleista tapo hitu. Beje, pasirodė, kad idėjos klajoti po miestą, kalbėtis su jo gyventojais, stebėti jų gyvenimą ir pan. **SimCity 3000** kūrėjai neatsisakė. Taigi prieš mus naujas žaidimas, pasirodysiantis šiais metais, – dievo (arba gyvenimo) simuliatorius **Maxis The Sims**.



Dievo (gyvenimo) simuliatoriai labai populiarūs, juk juose jums teks valdyti tautą, tegu ir mažą (ar netgi planetą). Bet valdote jūs, ir tik nuo jūsų sprendimų priklauso tolesnis patikėtos jums tautos likimas ir vystymasis. Pakanka prisiminti neįtikėtiną tokių žaidimų, kaip **Settlers**, **Populous** ir **Simcity**, pasisekimą. Šių žaidimų, tapusių savo žanro klasika, pagrindu sukurta galybė klonų ir tęsinių. Ir jei **Settlers** ir **Populous** neužtemdė originalo privalumų, tai įvairiausi **Sim-** kelia dvejopą įspūdį: vieni tik gūžčioja pečiais: "Ar tik **Maxis** neišsisėmė?", o kiti (kompanijos **Maxis** kūrybos gerbėjai) džiaugiasi vien tik tuo, kad pasirodė tęsinys. Niekas nesiginčys, kad **Simcity 2000/3000** tapo pripažintais hitais, bet likę šios serijos žaidimai (**Simfarm**, **Simsafari**, **Streets of Simcity** ir pan.)… Ir štai naujas tos pačios serijos žaidimas, gyventojų iš **SimCity 2000/3000** gyvenimo simuliatorius. Koks jis bus, visa tai jūs tuoj sužinosite.

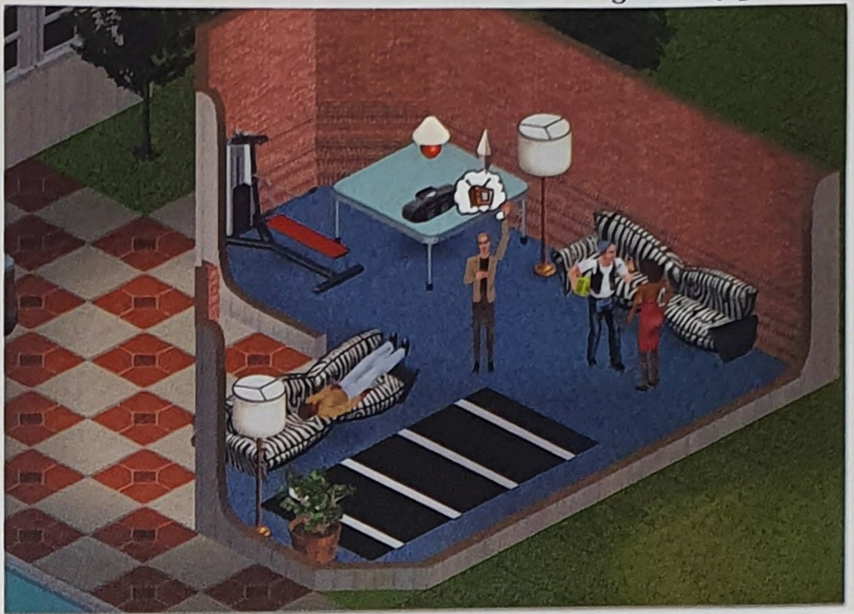
Iš pradžių reikia paminėti, kad kuriant žaidimą dalyvauja toks didis žmogus kaip *Will Wright*, epochos **Simcity** kūrėjas. Jo žodžiais tariant, **The Sims** bus tikro gyvenimo simuliatorius. Žmonės gims ir mirs, sirgs ir sveiks, tuoksis ir susilauks palikuonių, o jūs visa tai galėsite ne tik stebėti, bet ir betarpiškai tame dalyvauti.



Štai ką pasakoja apie savo žaidimą patys kūrėjai:

"The Sims – strateginis žaidimas, kuriame žaidėjas stebi didelio miesto gyvenamojo rajono raidą. Jums leidžiama vadovauti ne tik iš anksto sukurtiems *Sim'ams*, bet ir sukurti savo "šeimą", apdovanojant kiekvieną gyventoją ypatingomis savybėmis. Būkite atsargūs – geras artistas gali blogai gaminti valgį, o energingas viengungis turėti siaubingą charakterį. Pastatykite namą savo *Sim'ams*, išsirinkdami jį iš sąrašo ar statydami visiškai naują. Jūsų *Sim'ai* gali savimi pasirūpinti patys (jie šiaip sau nestovės, laukdami jūsų koman-

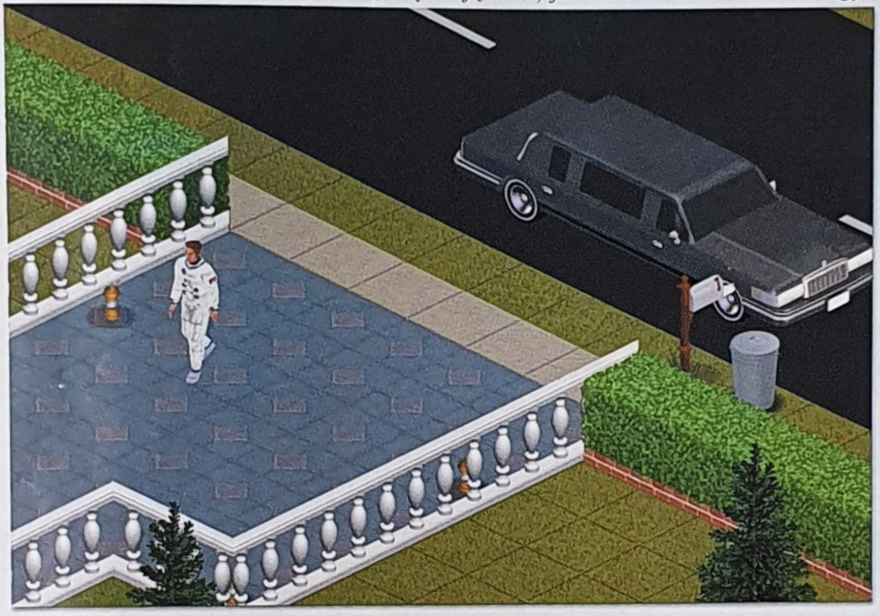
THE SIMS



dų), bet didžiąją gyvenimo dalį jie gyvena įsakinėjami jūsų. Padėkite jiems rasti darbą ir išsiųskite uždirbti pinigų. Paimkite pinigus ir įrenkite namus ar pastatykite dar ką nors (pavyzdžiui, įrenkite patogumus lauke). Tačiau nebūkite pernelyg godūs, neverskite jų dirbti 24 valandas per parą. Kad būtų patenkinti gyvenimu, *Sim'ai* turi poilsiauti su artimaisiais ir kitais *Sim'ais*. Pakvieskite kaimynus į sekmadienio vakarėlį, ir kas žino, gal kuris nors iš jų tiks jūsų "nevedusiems" *Sim'ams*. Galiausiai tik jūs leisite savo *Sim'ams* pasijusti tikrai laimingiems!"

Kitaip tariant, elkitės taip, kaip jūs elgiatės normaliame gyvenime, juk jūsų *Sim'ai* tokie patys žmonės kaip ir jūs pats.

Žaidime **SimCity** jūs statėte didžiulį miestą (su visais jo pramoniniais, komerciniais ir kitais sektoriais). Žaidime **The Sims** užmojai žymiai mažesni, tačiau galimybės didesnės! Pavyzdžiui, jūs galite stebėti savo *Sim'ų* jausmus. Jeigu jūsų *Sim'ui* patinka kaimynų *Sim'a*, o *Sim'ai* nepatinka jūsų *Sim'as*, tai jis pasmerktas meilei be atsako. Apie pasekmes (liūdesį, depresiją ir t.t.) jūs žinote iš savo asmeninės gyvenimo patirties, todėl nesistebėkite, kai du vaikinai apsistumdys dėl merginos, kuri jiems abiem patinka. Žaidime pilna smulkių detalių, pavyzdžiui, ten netgi rodoma, kaip *Sim'ai* eina į tualetą. Visi veiksmai rodomi nedideliuose video intarpuose, kurių grafika išties miela, sukurta sekant geriausiomis amerikiečių animacijos tradicijomis. Muštynės atrodo kaip dulkių kamuolys, iš kurio kyščioja tik besimušančiųjų kojos ir rankos.



Yra dar viena įdomi ypatybė – jūs valdote vieną šeimą, o kiti jūsų išsaugoti personažai tampa jūsų kaimynais! Tačiau juos valdo kompiuteris. Ir kuo daugiau jūs išsaugote, tuo daugiau turite kaimynų.

Nors žaidime pilna juokingų situacijų, visgi jis išlieka rimtas, nes tai gyvenimo simuliatorius, nors ir juokingas.

Jūs visiškai valdote savo personažus: galite juos įvairiais būdais užmušti, uždaryti keletui dienų tualete, versti kiaurą parą žiūrėti televizorių, neleisti namo, jei jums to reikia ar tiesiog įdomu. Žaidimas panašus į populiarų plačiuose vaikų sluoksniuose *Tamagoči*, bet su daug didesnėmis galimybėmis ir reikalavimais sistemai.

Tačiau visa tai niekai, palyginus su tuo, kas jus iš tiesų domina: galimybė sukurti mylimą save! Juk beprotiškai įdomu pažiūrėti, ką su jumis padarys virtualūs *Sim'ai*. Be to, jūs turite galimybž pasiekti žaidime **The Sims** tai, ko negalite pasiekti gyvenime. Ir tai taps jums realiame gyvenime atrama, tarsi tokia psichologine kompensacija! **The Sims** turi padėti žmonėms teisingai elgtis įvairiose situacijose, išmokyti spręsti problemas. Juk žaidime jums nieko neatsitiks (nepaisant 2-3 personažų mirties). Tačiau svarbiausia – nepamiršti, kad **The Sims** – tiesiog žaidimas.

THE SIMS



Visa tai, be abejo, kiek perdėta. **The Sims** – ne gyvenimo, o tik mažytės to, kas vadinama gyvenimu, dalies simuliatorius: žaidimas apie baltuosius heteroseksualius miesto rajono gyventojus. Visgi žaidimų pramonė dar nepasiekė technologijų, leidžiančių "generuoti" tikrą gyvenimą. Net jei tai ir pavyks, kam reikės antro kupino problemų gyvenimo?

Taigi koks pasirodys žaidimas, ir kas jį žais? Daugumai žaidimas bus tiesiog kaip būdas pasilinksminti ("Žiūrėkite, jis sėdi tualete jau 3 dienas!!!"). Žaidimas greičiausiai bus labai sėkmingas, bet tikru hitu vargu ar taps.

Tomb

Prisižaidėme! Tiksliau, prisišaudėme. Atsitiko tai, kas turėjo atsitikti (nepaisant netgi saulės užtemimo). Savo ankstesniais žygdarbiais visiems pažįstama apvalių formų rudaakė anglė, nesiliaudama persekioti žaidėjų savo moteriškomis dorybėmis, vėl natūraliai persikūnijo. Ne, tai netgi ne Croft'ų palikuonių tęsinys, tai greičiau vaiduoklis, štai jau trejus metus šėlstantis kompiuteriuose. Iš pradžių ji įsitvirtino mūsų "ketvertukuose" (kas nežino kadaise šių mielų kompiuterių), o vėliau persimetė ir į "pentiumus". Žodžiu, greitai pasaulį išvys eilinė Lara Kroft (tame pačiame) eiliniame žaidime **Tomb Raider**,



tačiau šįsyk tai jau bus Paskutinis Atskleidimas – **Final Revelation**. Tikėkimės.

Kaip ir dera pagal jau senų senovėje susiklosčiusias Laros tradicijas, veiksmo vieta turi būti įdomi, su visokiausiomis paslaptimis ir mįslėmis, kad prikaustytų žaidėjus. Kuo smarkiau, tuo geriau. Tokia vieta gali tapti kokia nors slėpininga ir nenuspėjama šalis. Kas mano, kad tai bus Egiptas? Nors tai labai paprasta… Jo piramidės ir kapavietės, šventyklos ir amžini užkeikimai, burtai, jo mįslingumas... Štai kur galima visiškai įsijausti, štai galimybė išbandyti visas *gameplay* naujoves. Be to, su Egiptu autoriai rengiasi susieti ir Klaros istoriją, todėl net nežinant ankstesnių **Tomb Raider** dalių galima bus suvokti, kas tokia Klara ir ką ji veikia čia būtent šiuo laiku. Na… tiesiog mus laiko visiškais kvailiais, kurie pirmą kartą gyvenime mato kompiuterinį žaidimą ir visiškai nieko nenutuokia apie herojç. Visgi Egiptas – tai protingas žaidimo kūrėjų pasirinkimas, susilauksiantis di-



delio populiarumo.

Žaidėjai tikisi, kad esant šiuolaikiniam kompiuterinės minties išsivystymo lygiui, su visais jos puikios grafikos greitintuvais, Lara turėtų atrodyti itin pikantiškai. Ir jie yra teisūs. Čia kūrėjų pažadai ir užkietėjusių fanų norai sutampa, bet kaip būtent jie sutaps, kol kas matosi, deja, tik *screenshot*'uose. Tačiau džiaugtis galima, jokių nusivylimo gaidų negirdėti. Priežastys yra kelios. Pirma, buvo visiškai modernizuotas kūnas, jis įgavo žymiai geresnius duomenis – daug daugiau detalių ir daugiakampių, kurių dėka tobulinamas Laros grožis. Antra, herojė daug ko išmoko (turbūt turi įtakos amžius). Ji moka ne tik šokinėti, bėgioti, tūptis ir šliaužti, bet ir verstis kūliu (į bet kurią pusę), sukiotis ir net skraidyti su virve (kaip Tarzanas)! O kaip gi kitaip, gerbėjų reikalavimai vis auga ir auga. Lara tiesiog privalo nesitėkšti veidu į purvą, tegu ir savo audringos praeities vardan.

Kaip bebūtų keista, ši dama tapo ne tik šaunesnė, bet ir protingesnė. Kaip ekstremali mergina ji turi būti visada pasirengusi pačioms netikėčiausioms situacijoms, kuriose tik galima atsidurti su visu jos… hmm… grakštumu. Ir tai, kad ji tinkamai moka naudotis aplinkiniais daiktais, žymiai palengvina visą procesą. Paprastas pavyzdys: jūs, tai yra ji, turite šautuvą. Ir ji, tai yra jūs, einate, tarkime, baisiu ir tamsiu požemiu. Šen bei ten girdisi gąsdinantis šnarėjimas, niūri atmosfera verčia nervingai muistytis ir timpčioti pelę… Ir čia Lara (ne jūs!) atsimena, kad kažkur už nugaros, kupri-

Raider

nėje, yra jos pagalbininkas – žibintuvėlis. Kaip jums atrodo, ką ji padarys? Ne. Neatspėjote. Kam jai imti šį žibintuvėlį į ranką (nors galėtų, jei norėtų)? O jei kas nors pabandys ją… tarkime, nuskriausti? Liepsite jai žibintuvėliais svaidytis? Ne-e, Lara pritvirtins jį prie šautuvo, ir pasielgs teisingai, nes kitoje rankoje galima laikyti ką nors naudingesnio. Viskas daug paprasčiau – tiesiog pasitikėkite kompiuterio intelektu.

Beje, inventorius kiek pasikeitė. Be įprasto daiktų, kuriuos galima pakelti, nuimti ar pasiekti (vos ne iškasti) kaupimo, saugojimo ir naudojimo, galima dar visokeriopai derinti, gaunant tokiu būdu visiškai neprogno-



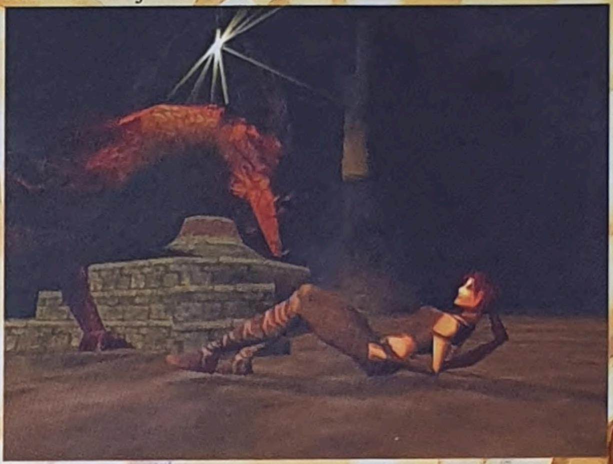
zuojamus, bet naudingus derinius, taip pat susieti juos su logiškai panašiais daiktais žemėlapyje. Visa tai nusipelno pagyrimo.

Verta dėmesio dar viena naujovė. Taikymosi sistema. Iš esmės ji buvo ir anksčiau, bet dabar, kaip tvirtina kūrėjai, tapo žymiai patogesnė ir tobulesnė. Skamba lyg tuščiažodžiavimas, bet autoriai kol kas atsisakė paskelbti detales. Šaudysime, turbūt ir neatsišaudysime!

Priešai, kaip būtybės, turinčios vienintelį, giliai filosofinį savo trumpo gyvenimo tikslą, iš esmės pakeitė savo taktiką. Laros nebepuls minios trokštančių iškeliauti į kitą pasaulį, dabar viskas bus kitaip. Jie pasislėps ir lauks su piktdžiugiškomis šypsenėlėmis patenkintuose veiduose, tykos tamsiame kampelyje, prisikimšę naujutėlaitį šautuvą kulkų. Rimtai, priešas nesirodys iki pat paskutinės akimirkos, kol neįsitikins savo akiplėšiškos užmačios sėkme. Žinoma, niekas nesiruošia bėgti ar slapstytis nuo Laros, vos tik jai pasirodžius, tiesiog tauta pakeitė taktiką. Tegu masės sprendžia – į gerąją ar blogąją pusę. Bet viena aišku – žaisti dėl to taps baisiau, vadinasi, įdomiau (to kūrėjai ir tikisi).

Ypatingas dėmesys skirtas galvosūkiams. Kadangi žaidimo veiksmas vyksta Egipte, faraonų ir piramidžių tėvynėje, tai ir galvosūkiai turės atitinkamą egiptietišką atspalvį… Faraonų mirties paslaptys, kapavietės, dvasios, užkeikimai… Visa tai iš ten. Šnekama, kad kurdami kai kuriuos žiaurumus, autoriai rėmėsi vietine mitologija! Žinoma, liks ir visiems suprantamos primityvios užduotys, pvz., rakto nuo durų paieška. Nors kai kada Lara įminti kokį nors galvosūkį sugeba ir pati. Nesitikėjote? Nuo dabar mūsų šaunuolė ves ir savo dienoraštį, kuriame žymėsis visas pagrindines (jos manymu) užduotis, sunkumus ir kitus pasufleravimus. Taigi, jei jums su Lara iškils tarpusavio supratimo problemų, jūs žinosite, kur ieškoti atsakymo.

Dera paminėti dar štai ką. Žemėlapis, vietovė, landšaftas ar paviršius, taip pat ir visi jo objektai, tiek aktyvūs, tiek ir neaktyvūs, buvo visiškai perdaryti ir tapo gyvesni bei realistiškesni. Šešėliai, įvairiausi atspindžiai, atšvaitai, rūkas ir patalpų prieblanda, žybsėjimas ir pašvaistės… apie visus šiuos šiuolaikinius grafikos pasiekimus ir užsiminti neverta. Be abejo, bus reikalingas “akselis” (greitintuvas), nors tikslių reikalavimų videoadapteriams kūrėjai dar nenustatė.



Apibendrinat galima pasakyti, kad šiuo metu žaidimas dar yra aparatinėje kūrėjų kalvėje, ir kažką jame pakeisti dar įmanoma. Pažiūrėsime, kiek tikri pasirodys pažadai. Apskritai naujoji Lara, ko gero, paliks pėdsaką, mažai kuo besiskiriantį nuo savo pirmtakių. Nors, žinoma, kaip pažiūrėsi. Pernelyg jau daug skirtumų. Ar pasiteisins lūkesčiai? Laikas parodys.



Pentium 200, 48 MB RAM, Microsoft Windows 95

1996 metų pabaigoje pasirodęs žaidimas **Archimedean Dynasty** iki šiol gali būti laikomas įdomaus siužeto, daugialinijiškumo, interaktyvu-



mo ir kokybiško simuliatoriaus derinimo etalonu. Šis žaidimas ne paprasčiausiai pateikdavo vartotojui misijas – jis iš tiesų panardindavo jį į savo pasaulį, apgyvendintą daugybės veikėjų, su kuriais bendraudami jūs gaudavote informaciją, remiantis geriausiomis kvestų ir RPG tradicijomis. Jie siūlydavo jums užduotis, nukreipdavo jus teisinga linkme arba įviliodavo į spąstus… Jūs iš tiesų jautėtės samdytiniu Emeraldu Flintu, patekusiu į povandeninio pasaulio politinių intrigų ir nykių paslapčių sūkurį. Ir štai pagaliau **Archimedean Dynasty** kūrėjai ruošiasi išleisti naują žaidimą apie Flinto nuotykius.

Prisiminkime, nuo ko viskas prasidėjo. Žmonija, iš kurios, kaip žinia, atimk paskutinį duonos kąsnį, kad tik leistum padaryti kuo didesnę kvailystę, sukėlė atominį karą, kurio pasekoje Žemės paviršius gyvenimui tapo nebetinkamas. Tačiau okeano gelmių katastrofa nepalietė. Civilizacijos likučiai susibūrė į povandenines gyvenvietes; po truputį šios kolonijos stiprėjo, besijungdamos į sąjungas ir imperijas. Taigi žmonės ir vėl galėjo atsiduoti savo mėgstamiausiam užsiėmimui – naikinti vieni kitus.

Mūsų herojus – samdytinis Emeraldas *"Dead Eye"* Flintas, žinoma, neliko nuo šių įvykių nuošalyje: jis dirbo tai korporacijų bosams, tai valstybinėms specialiosioms tarnyboms, tai paprasčiausiems piratams (tai, beje, darė, kad užkariautų pasitikėjimą). Pagaliau paaiškėjo, kad okeane atsirado nauja paslaptinga jėga, vienodai priešiška visiems.



Paviršiuje išlikę mutantai evoliucionavo į biokibernetinius monstrus (biontus) ir nusprendė išvalyti povandeninį pasaulį nuo tokių konkurentų kaip žmonės. Bendras pavojus suvienijo nesutariančius klanus bei imperijas ir lemiamame mūšyje prie Australijos krantų žmonės biontus sutriuškino (žinoma, svarbus vaidmuo čia tenka mūsų herojui ir jo kovų draugei, pasiaukojusiai vardan žmonijos išgelbėjimo).

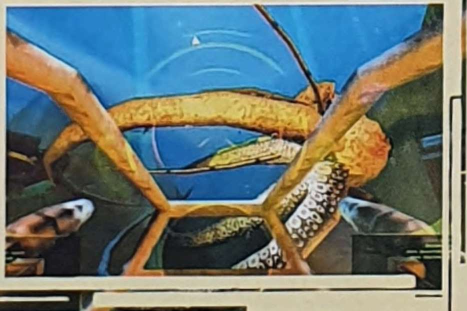
Tuo baigėsi "Dinastija". Tačiau neilgai



skambėjo muzika, neilgai žmonės linksminosi. Povandeninius miestus užpuolė naujos pabaisos – šįkart ne nuo paviršiaus, o iš giliausių okeano gelmių. Jūs jau turbūt supratote, į ką dedamos visos viltys…

Taigi mūsų vėl laukia įvairovės ir veiksmo kupinos misijos, veiksmų pasirinkimo laisvė, realistinis fizinis modelis ir, žinoma, įspūdinga grafika: dinamiška šviesa, šešėliai bei atspindžiai (prisiminkite, visa tai po vandeniu), išlinkę, o ne vien tik plokšti paviršiai, griaučiais animuoti milžiniški monstrai (nors… ar matėte kada nors, kad aštunkojis turėtų griaučius? Na, bet tiek to, tai toks terminas…).

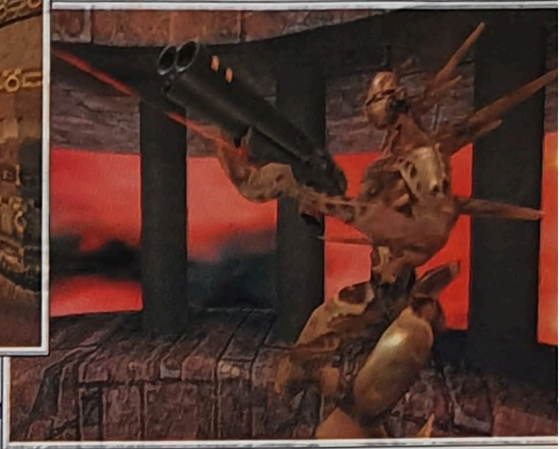
Taip pat numatomos įvairios galimybės žaisti keliese: kooperatinis žaidimas, *deathmatch*, "pačiupk vėliavą" ir pan.











id software/Activision

Pentium 233, 32 MB RAM, 3D greitintuvas
Rekom.: Pertium II 350, 128 MB RAM, nVIDIA RIVA TNT2
Windows 95/ NT 4.0, RedHat Linux 5.0, Mac G3

arena QUAKE III



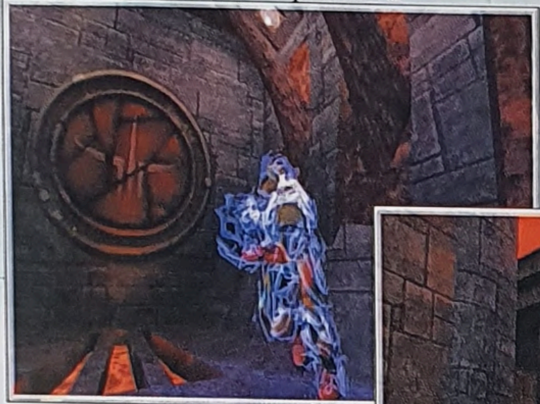
Atidžiau patyrinėjus žaidimų industriją, galima rasti vos kelias kompanijas, kurios nežino žodžio “nesėkmė”. Kiekvienas jų išleistas produktas akimirksniu gauna “blokbasterio” (kitaip – hito) etiketę ir parduodamas milijoniniais tiražais. Šiandien kalbėsime apie vieną iš jų – *id software* (toliau *id*). Kadaise “iškepusi” tokius hitus kaip **Wolfenstein 3D**, **DooM** (pastarasis sukėlė tikrą žanro evoliuciją, kuri visiškai pakeitė žaidėjų bei gamintojų požiūrį į tolimesnius žanro produktus), **Quake bei Quake II**, *id* eilinį kartą nusprendė pasukti žanrą kiek kita linkme ir šiek tiek paeksperimentuoti. Bet apie viską paeiliui. Šis posūkis prasidėjo visai nekaltai. Džonui Karmakui (dabartiniam *id* vadovui bei vyriausiam programuotojui) pabodo klausytis kritiškų pastabų dėl savo žaidimų *single player* režimo. Siužetas jiems nepatinka, žaidimo procesas kelia žiovulį, o misijos – banalumo įsikūnijimas. Tačiau, kalbėdami apie *id* žaidimų *multiplayer'į* (t.y. žaidimo variantą, skirtą žaisti keliems asmenims, naudojantis tinklu, modemu ar kitomis ryšio priemonėmis), turime visiškai priešingą istoriją. Pastarasis per kokių pusantrų metų gyvavimo laikotarpį (čia kalbama apie **Quake II** *multiplayer'į*) taip ir nesusilaukė nei vieno bent kiek rimtesnio oponento.

Džonis nebūtų Karmaku, jei nesuregztų kokio nors genialaus plano esamai padėčiai pataisyti. Praėjus maždaug pusmečiui po antrojo **Quake** invazijos į mūsų kietuosius diskus, Karmakas pareiškia, kad *id* imasi naujo projekto, kurio kodinis pavadinimas – **Quake III**. Ši žinia sukėlė “sprogusios bombos” efektą. Vargšelis (Džonis) buvo tiesiog “užbomborduotas” įvairaus pobūdžio klausimais. Labiausiai visiems rūpėjo, kokių pakeitimų susilauks silpniausia žaidimo pusė – *single player* (vieno žaidėjo) režimas. Neišlaikęs įkyruolių spaudimo, Karmakas meta naują kozirį pareikšdamas, kad daugiau niekas nebegalės jam priekaištauti dėl nevykusio žaidimo siužeto, banalių misijų ar tiesmukiško veiksmo, nes naujasis *id* kūdikis bus “išvaduotas” nuo šių elementų (manau, nesunku įsivaizduoti, kokią žaidėjų reakciją sukėlė ši visų naujienų tarnybų (ir ne tik tų, kurios specializuojasi kompiuterinių žaidimų srityje) išplatinta žinutė). Taip-taip, mūsų laukia žaidimas, kuriame visas dėmesys skirtas *multiplayer'iui*. Žaidimas patikrinsiąs, ar bendruomenė jau subrendo naujo *multiplayer only* (arba *online deathmatch only*) tipo žaidimams. Štai jis – **Quake III: Arena (Q3A)**...

Manau, skaitytojui, pirmą kartą išgirdusiam apie **Q3A**, turėtų kilti natūralus klausimas: ar *multiplayer only* specifikacija reiškia, kad žaidėjai, neturintys galimybės naudotis Internetu, lokaliniu tinklu, modemu, keliais kompiuteriais ir pan., liks už borto? Skubu visus nuraminti. Ne, *id*, žinoma, nemano, kad visi potencialūs **Q3A** pirkėjai yra “pasirūpinę” minėtomis ryšio priemonėmis ir, vos nusipirkę šį šedevrą, puls jungtis prie serverių, kur jų jau lauks tūkstančiai bendraminčių (taip pat ir karštligiškai prisijungiančių naujokų). Taip pat *id* nemano, kad visi žaidėjai, galintys pasigirti turį šį “ryšį”, turi pakankamai patirties kovoje su realiais priešininkais. Juk daugumai žaidėjų, išlepintų kovų su besmegeniais impais, orkais, gruntais, Šab Niguratais ir panašiais veikėjais, svetimi tokie terminai kaip lagas, banas, LANas, fragas, konfigas (pir-



mi šovė į galvą žodžiai:)) ir t.t. Tad daryti žaidimą, kuriame numatyta vien tik žaidimo tinklu galimybė, dar kiek ankstoka (nors toks žingsnis jau aiškiai ne už kalnų). Tikriausiai iš pastarosios pastraipos supratote, kad kol kas bet koks žaidimas turi turėti režimą, skirtą žaisti vienam žaidėjui. Pastarasis turėtų būti alternatyva neturintiems "ryšio" piliečiams bei kvalifikacijos kėlimo platforma nepatyrusiems. Sutinkate? Žinoma, sutinkate. Visa laimė, kad taip pat mąsto ir *id* darbuotojai. Norite alternatyvos? □tai jums alternatyva: *bot match* (lietuviškai tai skambėtų taip: "nešok į ugnį, neatidirbęs kovos veiksmų su kompiuterio val-



domais oponentais" (bent jau aš manau, kad *id* norėjo pasakyti būtent tai).

Tikriausiai yra nemažai skaitytojų, kurie nežino, kas yra botai. Taigi botas – tai kompiuterio valdomas oponentas, kurio pagrindinis uždavinys priversti jus manyti, kad kovojate su realiu žmogumi. Jie yra gerai "susipažinę" su žemėlapiais, jų mąstysena primena žmogiškąją, o svarbiausia – jie labai taikliai šaudo. Šie bičiuliai daugelio "kvakerių" buvo naudojami taiklumo ugdymui ir su šiomis savo pareigomis visai neblogai susidorodavo. Trečiojoje **Quake** reinkarnacijoje botų vaidmuo nepasikeitė. Kaip ir anksčiau, jie turi padėti mums tobulinti savo įgūdžius. Vaidmuo nepasikeitė, tačiau pasikeitė priemonės. Jei anksčiau visi jų "protingi" veiksmai tebuvo atitinkamų programos komandų vykdymas, tai dabar jie iš tikrųjų mąstys. Tai reiškia, kad daugiau jie nebebėgios iš vienos nurodytos vietos į kitą, o analizuos žemėlapius ir veiks pagal savo nuožiūrą. Tai reiškia, jog jų tolimesnius veiksmus bus labai sunku nuspėti. Kodėl? Todėl, kad kiekvienas toks veikėjas turės unikalių savybių rinkinį, kuris įtakos, bet visiškai nenulems jo elgesio. Prie tokių savybių galime priskirti reakcijos greitį, agresyvumą, sentimentus vienam ar kitam ginklui, klausą, žemėlapio pažinimą ir pan. Taigi,

patekęs į tam tikrą situaciją, botas, atsižvelgdamas į savo galimybes, "mąstys", kaip jam pasielgti (pulti ar atsitraukti, paleisti į žaidėją saują kulkų ar mėginti jį neutralizuoti vienu Reilo šūviu ir pan.). Minėtosios savybės yra atsitiktiniai skaičiai, tad tokioje pačioje situacijoje, botas kaskart elgsis skirtingai. Bet ir tai dar ne viskas. Smagiausia, jog pats galėsite kaitalioti botų elgesį (savybes) įtakojančius skaičius. Įsivaizduokite... Kaskart, jums prisijungus prie mėgstamo serverio, pasirodo kitas vyrukas (arba mergina (tai juk **Quake** – niekada nežinai, kas tavo varžovas), kuris nesiliauja jūsų demoralizuoti savo puikiu žaidimu. O jūs, žinoma, nenorite taikstytis su esama padėtimi. Tad viskas, ką jums reikia padaryti, – stebėti "kietuolio" žaidimo stilių ir padirbėti prie boto "elgesio reguliatoriaus" bei "nuklonuoti" skriaudiką. Keletas treniruočių savaičių, ir jis



"jūsų". Elementaru, Vatsonai. Tačiau nėra garantijų, jog pats liksite "nenuklonuotas".

Pasak Džono Kešo (**Q3A** botų programuotojo), programuojant botus svarbiausia yra išvengti jų sukčiavimo žaidimo metu. Kokio dar sukčiavimo, pagrįstai paklausite jūs. Prieš paaiškindamas pateiksiu savą frazės *multiplayer only* vertimo variantą: "tai yra toks žaidimas, kurio programinis kodas visus žaidėjus "mato" kaip atskirus klientus". Sutinku, kad tai gana painu, bet tuoj suprasite, ką noriu tuo pasakyti. Klientu **Quake** įprasta laikyti prie serverio prisijungusį vartotoją. Taigi ankstesnėse **Q** (=**Quake**. Oficialus sutrumpinimas) dalyse visus prisijungusius žaidėjus programa laikė klientais, kurie jos akyse buvo lygūs (t.y. turėjo vienodas teises), o monstrai (tie patys, kurių gretas taip negailestingai retinote, pasirinkę *single player* variantą) buvo programos dalis, tad jie turėjo aiškų pranašumą, nes visuomet žinojo žaidėjo koordinates ir

prireikus (beveik visada) šias žinias naudojo mūsų nenaudai. Todas patobulino programos kodą, "išaiškindamas" jam, kad botai yra tokie patys klientai kaip ir kiti žaidėjai. Tad **Q3A** botai apie mūsų padėtį žinos tiek pat, kiek ir mes apie jų. Sąžininga? Sąžininga, o ir daug įdomiau bei tikroviškiau. Ačiū, Todai.

Tęsiame pokalbį apie botus. Kita savybė yra gebėjimas automatiškai prisitaikyti prie žaidėjo įgūdžių. Tai reiškia, jog pajutę, kad tapo jums per kietais riešutėliais, botai kiek "atleis vadeles" ir leis jums reabilituotis. Tačiau situacijai apsivertus aukštyn kojom, jie netruks atstatyti savo pozicijas. Be-





je, savo įgūdžius kompiuteriniai oponentai mažina daug lėčiau negu vėliau juos didina, tuo nušaudami iš karto du zuikius: pirma (zuikiena), neleisti nesąžiningiems žaidėjams tyčia "menkinti" savo galimybių vien tik tam, kad lengviau praeitų visą žaidimą; antra, kiekvienam žaidėjui bus užtikrintas toks botų pasipriešinimas, kokio jis yra vertas.

Ar visos šios pasakaitės virs realybe, patikrinti galėsite "prasibėgę" per daugiau nei 40 anonsuotų žemėlapių. Be to, žadama, kad botai gebės sudaryti jums rimtą konkurenciją ne tik standartinio *deathmatch'o*, bet ir CTF'o bei dar kelių **Quake** modifikacijų arenose. Gerai, gana tų botų. Keiskime temą.

Kitas sustojimas – lygių dizainas (jūs jau man atleiskite, kad lygių nebėra, o tai, ką anksčiau vadinome lygiais, nuo □iol yra *deathmatch* arenos). Manau, pagaliau žaidėjai apsidžiaugs: **Quake** žaidybinį procesą (civilizuoti žmonės naudoja terminą *gameplay*, tad leiskite ir man tokiu pasijusti – nuo šiol vartosiu šį anglizmą) lygino su "nardymu š****se" (vieno pasipiktinusio žaidėjo žodžiai). **Q3A** vietoj minkštų pustonių ir švelnių rusvų ar gelsvų atspalvių savo monitoriuose regėsime savotišką "margaspalvę eglutę". Pirmoji pažintis su kambariu gali būti tikra kankynė akims. Einant iš vieno koridoriaus į kitą, kardinaliai keičiasi ir tekstūrų bei šviesos šaltinių skleidžiamos spalvos, jų intensyvumas, specialieji efektai ir pan. (visa tai kažkuo primena "margarspalvį" **Unreal**). Ar tokia transformacija pasiteisino? Sunku atsakyti vienareik□mi□kai (juolab, kad pastarieji mano pastebėjimai "pagimdyti" vienintelio man

matyto lygio, tad apie galutinį verdiktą šnekėti kol kas dar anksti). Žaidėjai, sugebėję tinkamai įvertinti dizainerių darbą pirmose dviejose **Quake** dalyse, gali □iek tiek ir nusiminti (tai priklauso nuo žaidėjų fanatiškumo lygio). Tačiau likusieji (kurių, deja, (o gal ir laimei), yra absoliuti dauguma) neabejotinai džiūgaus. Tad nereikia stebėtis tokiu kūrėjų žingsniu, juk žaidimas yra daromas tam, kad jis uždirbtų pinigus. O šitoks pirkėjų norų i□pildymas gali reikšti tik viena – padidėjusias leidėjų bei gamintojų sąskaitas bankuose. Be to, nereikia pamiršti, kad **Q3A** skirtas *deathmatch* kovoms, ir faktas, kad praktiškai kiekvienas koridorius turi sau būdingas tekstūras, padės žaidėjui geriau juose orientuotis ir dar labiau padidins žaidimo tempą. Todėl siūlau visiems nusiraminti ir daugiau nebekvaršinti sau galvos.

Kambarių arhitektūrai jokių priekaištų neturiu. Didingi statiniai, gudrūs judėjimo maršrutai... Žodžiu, viskas *id* stiliumi – yra kur akis paganyti







bei kojas pamankštinti. Važiuojam toliau.

Ginkluotė. Kalbant atvirai, vos juos išvydęs, gerokai nusivyliau. Ne, tik nepagalvokite, kad ginklų arsenalas yra niekam tikęs. Priešingai, ginklų pasirinkimas yra gana platus ir (kas svarbiausia) jie puikiai subalansuoti. Tikriausiai pamenate, žaisdami **Quake1** *deathmatch,* realiai naudojome 2-3 jų rūšis (iš esmės sėkmė **Quake** priklausė nuo to, ar jūsų kuprinėje būdavo pastebėtas *rocket launcher'is*), **Quake2** šis skaičius kilstelėjo iki 5-6. Kurdami **Q3A** *id* pažengė dar toliau. Jei tikėsime kūrėjų pažadais bei tuo, ką jau teko matyti, naudotinų ginklų skaičius išaugs iki 7-8. Anot Džono Karmako, naujos idėjos dažniausiai yra blogos idėjos. Tad nenuostabu, kad visi **Q3A** rasti ginklai jau anksčiau buvo kur nors regėti (dauguma – pačios *id* gaminiuose). Mano žaistoje "**QuakeIII: Arena TEST**" versijoje (versija skirta techninės įrangos gamintojams; taip kiekvienas tokių daikčiukų gamintojas gali pasitikrinti, ar jo produktas atitinka **Q3A** reikalavimus) nebuvo nė pusės (tiksliau, jų buvo keturi) iš pilnoje versijoje pasirodysiančių ginklų. Tai nepakartojamas *Railgun* (didžiausia mano simpatija), nepakeičiamasis *Rocket Launcher* ("mūsiškai" minosvaidis), atgimęs *Plasma Gun* (pamenate senuką *Doom*?) bei patobulintas kulkosvaidis (žinomas kaip *Machine Gun*). Šį kuklutį sąrašiuką pilnoje versijoje turėtų papildyti jau gerai mums žinomi BFG (laimei, bus sumažinta jo galia, todėl, tikiuosi, nepasikartos liūdna **QuakeII** patirtis, kuomet žaidėjas, sugebėjęs gauti šį stebuklą, galėjo ilgai negalvodamas vienu šūviu "guldyti" ištisas priešų divizijas), šautuvas (kurio šaudymo greitis padidės benę 50-čia procentų, tačiau sumažės jo šovinių daroma žala), granatsvaidis (svaidymo tempas taip pat pastebimai padidės), *Lightning Gun* (kaip ir **Q1**, svaidysis aukštos įtampos elektros srove). Tikimasi sulaukti ir vieno eksperimentinio ginklo. Tai bus ugniasvaidis (*Flame-thrower*), apie kurį, deja, dar jokios informacijos neturime. Taip pat žadamas "kablys" (*graple hook*) i□ garsiosios **Quake** modifikacijos "*Capture the Flag*".

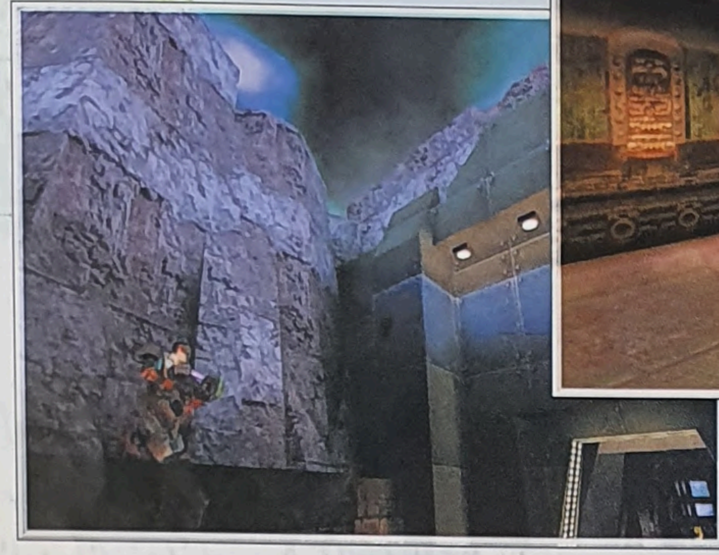
Manau, svarbiausia, kad ginklai yra patikrinti laiko, tad jokių nemalonių netikėtumų sulaukti neturėtume. O beveik idealaus balanso dėka žaidėjas, atsižvelgdamas į savo simpatijas kuriam nors ginklui, gali sudaryti atitinkamą kovos taktiką. Ir jei jūs savo simpatijas teikiate, tarkime, šautuvui, tai aniptol nereiškia, kad vyrukas, jaučiantis ypatingą potraukį BFG, bus jums per kietas riešutėlis. Kodėl? Visi kartu: dėl ypatingai kruopštaus BALANSO.

Taigi pažvelkime, ką mes turime. Ogi platų įdomių bei gerai subalansuotų ginklų arsenalą. Taigi kuo šie kūrėjų fantazijos vaisiai man užkliuvo, paklausite jūs? Nepatiko man tik viena: ginklų modeliai bei jų tekstūros. Mano galva, joms (ginklų tekstūroms) panaudota pernelyg ryški spalvų paletė. To pasekoje žaidimo ginklai bent jau man kelia asociacijas su žaislų parduotuvės "šaunamųjų ginklų" skyriumi. Taip-taip, jie man gerokai primena "naujoviškus" žaislus bei futuristinius pabūklus, kuriais animaciniuose filmuose "operuoja" įvairiausi "transformeriai", prisikėlę dinozaurai ar... (deja, nesu didelis tokio pobūdžio animacijos žinovas, tad tuo ir baigsiu). Gal tai ir nėra blogai, tačiau atrodo jie labai jau netikroviškai.

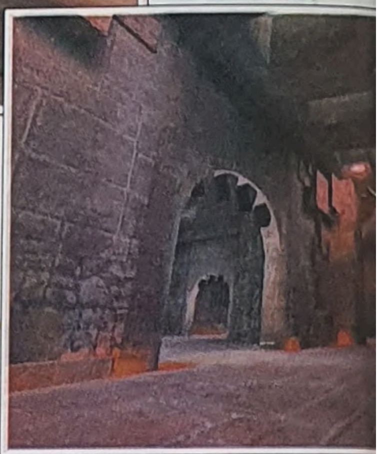
Laimei, šis medalis turi ir antrą, teigiamą, pusę. Tai, kad **Q3A** yra dedikuojamas *deathmatch'ams,* ir kad kiekvienas ginklas yra ryškios spalvos, turėtų dar labiau paspartinti veiksmą (tai labai primena padėtį su lygių dizainu). Reikia paminėti, jog dėžių su šaudmenimis spalva atitinka ginklų spalvą. Aiškinu... Tarkime, tolumoje matote raudoną "vamzdį" (ginklą); galite neabejoti, jog tai *Rocket Launcher'is*. Ir raketos pastarajam bus saugomos raudonose dėžėse. Jei

akies krašteliu pastebėtas ginklas yra violetinis – tai *Plasma Gun*. Ir, kaip jau tikriausiai supratote, šaudmenų jam teks ieškoti violetinėse dėžėse… Tuo žaidėją mėginama priversti kuo mažiau mąstyti ir veikti impulsyviau, o tuo pačiu ir greičiau.

Manau, pirmoji pažintis su **Q3A** ginklais nemažam žaidėjų būriui sukels panašius jausmus. Tačiau po kelių mėnesių, kuomet visi "įniks" į *deathmatch*'ą, į kovas, minėtos smulkmenos (smulkmenos, kadangi kiekvienas rimtas "kveikeris", vos paleidęs savo mėgstamą žaidimą, iškart įjungia *center view* opciją (šiuo atveju ginklą ekrane pakeičia mažas taikiklis), tad jokios bėdos čia nematau) bus nedelsiant pamirštos. Kas žino, gal tuomet šį niuansą priskirsime prie neabejotinų **Q3A** privalumų.







Priešpaskutinė stotelė – *Q3A Multiplayer*. Dėl šios žaidimo pusės derėtų mažiausiai nerimauti. *Id* moka daryti gerus *multiplayer'ius*, ir šioje srityje ji nepralenkiama. **Q3A** šio režimo ypatumais laikyčiau spartesnį (lyginant su **Q2**) veiksmą, padidėjusią ginklų galią bei geresnį jų balansą. Negali neintriguoti ir žadamas žaidimo "lankstumas". Pastaroji pastaba reiškia, jog mums bus leista manipuliuoti daugybe žaidimo parametrų (nuo Reilo "šrato" paliekamos juostos spalvos pasirinkimo iki judėjimo greičio reguliavimo ar ginklų šaudymo spartos nustatymo). Yra ir kitų maloniai nuteikiančių (gomurį :)) naujovių. Tarkime, jūs atsidarote konsolę, norėdami šį tą parašyti. Tuo pat metu virš "jūsų" galvos pasirodo lentelė, informuojanti kitus žaidėjus, kad jūs spausdinate (tačiau tai nereiškia, jog tuo metu būsite nepažeidžiamas). Toks dėmesys detalėms, be abejo, yra pagirtinas. Ir dar viena svarbi naujiena: *id* patobulino "tinklinio varianto" kodą, todėl žaisti tapo daug maloniau. **Q3A** didžioji veiksmo dalis "vyksta" kliento kompiuteryje be "konsultacijų" su serveriu. Šios "machinacijos" leido pastebimai sumažinti atsilikimo problemą. Didelis jiems už tai AČIŪ.

Na, pagaliau atpėdinome iki paskutinės mūsų maršruto stotelės. Baigdamas norėčiau pasidalinti savo mintimis apie **Q3A** grafinį apipavidalinimą. Dažniausiai, kalbant apie šį žaidimo elementą, galima tiesiai šviesiai pareikšti – patiko jis jums ar ne. Tačiau toks produktas, kaip **Q3A**, yra retas reiškinys žaidimų industrijoje, todėl ir jo man padaryti įspūdžiai yra prieštaringi. Viena vertus, viskas nuostabu: **Q3A** naudoja šiuo metu tobuliausią grafinį varikliuką, ir, manau, suprantama, kad jo "išvaizda" yra tiesiog stulbinanti. Kūrėjai puikiai įgyvendino visas savo užmačias dėl iškreiptų paviršių, 32-jų bitų spalvų paletės, neįtikėtinai detalių tekstūrų, tikroviško bei kerinčio rūko (ir tai nėra kažkokia balta masė, kuri visiems, išskyrus pačius kūrėjus, nei iš tolo nepanaši į tikrą rūką. Tikroviška, vadinasi, tikra. Aš ji mačiau, todėl taip ir tvirtinu), sprogimų (šio elemento tikroviškumu galima ir suabejoti. Pasakyčiau šitaip: labai gražu, bet nelabai tikroviška. Bet kam rūpi sprogimų tikroviškumas, juk svarbiausia, kad būtų gražu). Atrodytų pasaka, o ne žaidimas (tarkime, moderni pasaka apie karą), tad kokią reikšmę turi šie prieštaringi įspūdžiai… Mes juk kalbame ne apie ką kita, o apie geriausią grafiką, kada nors regėtą kompiuterio monitoriuje. Deja, labai nenoriai, bet turiu jums pranešti, kad minėtosios "grožybės" eilinį kartą aukštyn kojom apvertė techninės įrangos, konkrečiau 3D greitintuvo, rinką. Dar prieš kelis mėnesius dauguma apžvalgininkų mus tikino, kad geriausias sprendimas yra *Voodoo3* greitintuvas. Tačiau *id* pristačius "*Q3A TEST*" versiją, paaiškėjo, kad pastaroji turi didžiulį apetitą grafinei atminčiai. Ir *Voodoo3* su savo "niekingais" 16 MB šio apetito tikrai nepatenkins. Reikia "storesnio arkliuko" (turinčio daugiau atminties bei galimybių 3D greitintuvo), juk: a) *Voodoo3* nenumatyta 32 bitų spalvų paletė; b) "nedirba" su tekstūromis, kurių detališkumas didesnis nei 256*256 (pikselių); c) net 256*256 tekstūroms bei optimizuotai 16 bitų spalvų paletei reikia daug atminties, o ka-

dangi d) *Voodoo3* nenumatytas AGP tekstūravimas (t.y. tekstūrų "saugojimas" pagrindinėje kompiuterio atmintyje (RAM)), tekstūras jam teks "saugoti" ypatinga spartos stoka pasižyminčiame kietajame diske. Tad kyla natūralus klausimas: kokiame greitintuve numatyta 32 bitų spalvų paletė, o AGP tekstūravimas (dar neaišku, ar galutinė **Q3A** versija numatys šią funkciją, tad už jos nebuvimą *Voodoo3* dar galima atleisti) gali apdoroti itin dideles tekstūras bei turi didesnes atminties atsargas? Manau, atsakymas akivaizdus: tai "nVIDIA" RIVA TNT2, turintis visus išvardintus rodiklius bei 32 MB atmintinę. Šis greitintuvas rodo geriausius FPS (*frames pesecond* - kadrai per sekundę) rezultatus. Ir kas gi čia blogo,



paklausite jūs. Reikia TNT2 – nusipirksime TNT2. Sutinku, šis greitintuvas visiškai patenkins **Q3A** užgaidas. Bet supraskite – tai tik pradžia. Juk **Q3A** kuriamas tam, kad taptų žanro lyderiu. O lyderius, kaip žinia, mėgstama plagijuoti. Tad kas atsitiks, jei visi žaidimo gamintojai pereis prie 512*512 tekstūrų ir 32 bitų spalvų paletės? Atsitiks štai kas: 32 MB plokštes keis 64 MB variantai (beje, nVIDIA pareiškė, jog jau ne už kalnų TNTx, turintys būtent tokios apimties atmintinę), kol galiausiai apsistosime ties 128 MEGABAITAIS. 3dfx aršiai kovojo su tokia pažanga, tačiau jei **Q3A** pasieks savo tikslą (t.y. taps geriausiu), o taip greičiausiai ir atsitiks, visai įmanoma, kad greitintuvus kaitaliosime jau nebe kartą per metus, o kartą per 2/3 mėnesius. Štai ta nemalonioji **Q3A** pusė.

Tikriausiai *id* ir vėl tai padarė. Eilinį kartą sukūrė geriausią *multiplayer* režimą. Eilinį kartą sukūrė naujus, dar jaukesnius namus tūkstančiams žaidėjų. Sukūrė žaidimą, tapsiantį pavyzdžiu bei etalonu kitiems. Nė neabejoju, kad **Q3A** taps hitu, eilinį kartą persveriančiu jegų pusiausvyrą sau naudinga linkme. Bet tai tik mano prognozės, o galutinės diagnozės teks palaukti iki spalio ar net lapkričio mėnesio.

Išleidimo data – 1999-ųjų spalis/lapkritis

www.quake3arena.com

Number{9}

Quake II turnyras

Ramus šeštadienio rytas, bet štai į pasažą "Pas Juozapą" Pašilaičiuose pradėjo rinktis žmonės. Jaunuoliai ėjo nuleidę galvas... Jie ėjo mirti... Žudynių ritualas vyko dvi dienas... Taškėsi mėsgaliai, tekėjo kraujas... Draugas sadistiškai žudė draugą... Skamba kaip pasakojimas apie sektantų-fanatikų susibūrimą arba kokį nors **Quake 2** turnyrą. Šį kartą tai **Quake 2** turnyras, organizuotas žurnalo **KIBERZONA** ir firmos **PIRANA**.

Į turnyrą susirinko 46 kraujo ištroškę "apsigimę" maniakai-žudikai. Rugsėjo 25-26 dienomis visi jie galėjo išbandyti savo jėgas su "kveikeriais" iš visos Lietuvos. Buvo atvykę atstovai net iš Klaipėdos, bet, deja, vakare jie išvyko namo laižyti savo žaizdų, kaip, beje, padarė ir nemaža dalis vilniečių.

Mūšiai vyko poromis iki dviejų pergalių. Po pirmo rato visi žaidėjai pasiskirstė į laimėtojus ir nugalėtuosius, ir kitos kovos vyko grupių viduje. Du kartus "susimovęs" žaidėjas iškrisdavo, taigi po kiekvieno rato pusė laimėtojų keliavo pas pralaimėjusiuosius, o pastarųjų pusė – anapilin... Na, gyvenimas žiaurus ir negailestingas. Kai kuriems žaidėjams tekdavo pareikšti užuojautą dėl pralaimėjimo dar nė neprasidėjus mūšiui: "taip, tau teks žaisti su OXIO... užjaučiu..." Prasidėjus turnyrui, jautėsi varžybų jaudulys, turnyre dalyvavo įvairaus lygio **Quake 2** žinovai, buvo netgi tokių, kurie pirmą kartą gyvenime sužinojo, kad yra dar žemėlapių be Q2dm1, kitiems tekdavo pusę valandos rėkti: "Rašyk *ready*!!!", bet iš esmės turnyras vyko sklandžiai ir galima tvirtinti, kad pavyko.

Turnyre dalyvavo daug naujų ir jaunų veidų, bet patirtis yra patirtis, tad iki kito ryto išgyveno tik geriausi. Sekmadienį prasidėjo dievų karai. Juose dalyvavo nemažai gerų žaidėjų, tačiau paminėsiu tik geriausią penketuką. Turnyro favoritas buvo OXIO, jo pasirodymus stebėjo ištisi būriai. Visi sulaikė kvėpavimą, kai OXIO pralaimint antrą kovą *DazEFx*, likus 20 s iki pabaigos... dingo elektra. Kažkas netyčia užkliudė elektros lizdą, ir visi kompiuteriai išsijungė. OXIO pralaimėjimas buvo akivaizdus, todėl jis atsidūrė tarp pralaimėjusiųjų, tuo tarpu *DazEFx* skynėsi kelią finalo link be pralaimėjimų. Galiausiai liko 4 žaidėjai, kurie susigrūmė dėl teisės žaisti finale.

Kompiuteris suskirstė taip: *Goldie* – OXIO; *Sneak* – *Baton*. Pirmoje poroje laimėjo OXIO, antroje – *Baton*. *Goldie* ir *Sneak* liko 4-5 vietos. Dėl laiko stokos skerdynės tarp jų surengtos nebuvo, nes ketvirtos ir penktos vietų prizai vienodi, tačiau neoficialiai pranašesnis buvo pripažintas *Goldie*.

Pusfinalis: OXIO – *Baton;* po sunkios pirmosios kovos ir ilgų ginčų buvo pripažintas OXIO laimėjimas, antrąją kovą OXIO, pasirinkęs žemėlapį *Mach 1,* laimėjo.

Finalas:OXIO – *DazEFx*. Visi nekantriai laukė finalininkų. OXIO visą laiką buvo susikaupęs ir rimtai atsidavęs turnyrui. Tuo tarpu *DazEFx* išvaizda spindėjo šaltakraujiškumu ir abejingumu. Taigi pagaliau dvi žudymo mašinos pasiruošė žūtbūtinei kovai, visi sirgaliai pasiskirstė į OXIO ir *DazEFx* stovyklas. Prasidėjo mūšis, visi nutilo, tik retkarčiais pašokdavo tai viena sirgalių pusė, tai kita. Po ilgos ir sunkios kovos OXIO laimėjo; antrame *match1* žemėlapyje DazEFx sekėsi prasčiau, ir visi įsitikino, kad OXIO – geriausias **Quake 2** žaidėjas Lietuvoje. Valio OXIO! OXIO išsinešė 3dfx greitintuvą, *DazEFx* atiteko *intel* pelė, *Baton'ui* – džoistikas. Be to, visi laimėjo tam tikrą nemokamų valandų skaičių kompiuterinių pramogų klube "Pirana" bei pakvietimus į **Infobalt Quake 2** turnyrą.

Geriausi "kveikeriai" Lietuvoje:
1:OXIO;
2:DazEFx;
3:Baton;
4,5:Goldie ir Sneak.

Pabuvus turnyre, susidarė įspūdis, kad **Quake** gyvas ir dar ilgai gyvuos. Taigi, jei dar nepamėginote sutriuškinti savo draugo, žaisdami **Quake 2** *deadmach*, pats laikas tai padaryti, kad ir minėtame klube "Pirana". Kas žino, gal po poros metų finale su OXIO ar kitu **Quake** profesionalu kausitės jūs.

Žvilgsnis į priekį

Kaip išsiaiškinti jūsų draugo žaidimo patirtį? Tiesiog paklauskite, kokį žaidimą jam buvo baisu žaisti naktį esant išjungtai šviesai. Visiškai nepatyręs žaidėjas pasiūlys jums **Sanitarium** kandidatūrą, žaidėjas, turintis šiek tiek didesnį stažą, prisimins **Phantasmagoria** (cha-cha), na, o veteranas, kreivai šypsodamasis, tars: "Žinoma, **Alone in the Dark**, drauguži". Ir bus teisus…

Daugelis prisimena paskutinę seriją. Prisimena, kaip šokinėjo nuo menkiausio šiugždesio – šitokia buvo įtampa. Tai buvo tiesiog neįtikėtinos dvasios žaidimas su keista grafika, kurią vertėtų pavadinti novatoriška. Prisiminkite kad ir naujamadišką **Resident Evil**. Kas tai, jei ne šiuolaikinė **Alone in the Dark** kopija? Tačiau nusiraminkite, daugiau mums



nebereikės žaisti pigių padirbinių . Džiūgaukime – ruošiama nauja, ketvirtoji visų laikų ir tautų klasikinio šedevro **Alone in the Dark** serija.

Nors kurti žaidimas pradėtas palyginti neseniai, jis jau sukėlė didžiulį visuomenės susidomėjimą. Pirmiausiai susidomėjimą kelia pati kūrėjų komanda – DARKWORKS, juk kurti **AITD4** jie pradėjo ne šiaip sau, o laimėję konkursą, kurį paskelbė INFOGRAMES – kompanija, išleidusi pirmąsias tris žaidimo dalis. Neaišku, kuo jie įtiko patyrusiems tėveliams (kalbama, kad pasiūlė įdomią koncepciją), galbūt reikšmės turėjo ir kontoros pavadinimas.

Pradėkime nuo siužeto. Jį galima aprašyti keliais žodžiais. Apie jį nieko nežinoma, tik tai, kad veiksmas ir vėl vyks paslaptingame dvare, vienoje Kalifornijos pakrantės saloje. Tikėkimės, kad jis (siužetas) bus mums malonus (pfu-pfu-pfu) siurprizas. Laimei, pagrindinio veikėjo žadama nekeisti. Prisimenate originalą? Žmogus, pavadintas Edvardu Kernbi, atvyko į paslaptingą dvarą tirti įtartiną savižudybę. Ir Vudu magijos jėgų uždaryti dvare, tarsi spąstuose, mes buvome priversti, kad išsilaisvintume, kovoti su įvairiausiais monstrais ir zombiais, spręsti sudėtingiausius galvosūkius. Turbūt kažkas panašaus bus ir dabar. Žinoma, tradiciškai žaidėjai galės žasti ne tik už Edvardą, bet ir už kitas virtualias persona,

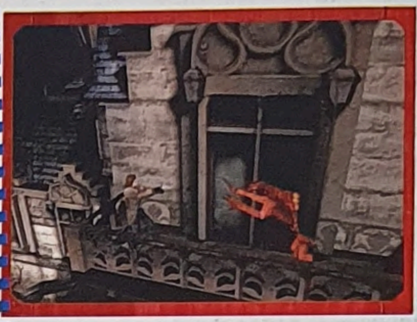
ALONE IN THE DARK 4



nas, tarp kurių bus ir dama… Žinant dabartinę žaidimų pasaulio tendenciją, galime tik melstis, kad psichologinė drama netaptų eiliniu arlekino **Tomb Raider**. Nors kūrėjai ir prisiekinėja, kad naujas žaidimas bus tiesioginis ankstesniojo tęsinys, netgi žada pratęsti tą kryptį, kuria didžiavosi originalusis **AITD** – tyrinėjimo laisvę, ir prisiekinėja, kad galvosūkiai bus "visai kaip gyvenime".

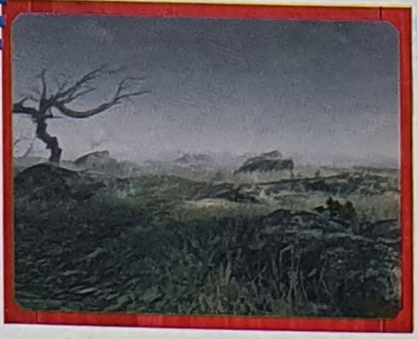
Savo laiku INFOGRAMES įvykdė perversmą, išleisdama žaidimą, naudojantį dar netobulą daugiakampių grafiką. Žaidimuose **AITD1,2,3** iš daugiakampių padaryti personažai judėjo iš anksto apskaičiuotais fonais, ir būtent šis projektas nulėmė, kad atsirado daugybė pasekėjų, naudojančių tą pačią technologiją. Tuomet tai iš tiesų buvo perversmas, dabar tai įvykti negalėtų, nes viskas grafikos srityje jau atrasta ir užpatentuota, nors vis tik galima tikėtis, kad ji bus labai kokybiška. Visi objektai žaidime turėtų būti trimačiai, ir viskas bus skaičiuojama realiame laike, taigi tikėtina, kad fonai bus interaktyvūs, o tai, kad bus dinaminis apšvietimas ir šešėliai, nekelia jokių abejonių.

Baidyklių kontingentas žaidime nelabai pasikeitė: vis tie patys nušiurę zombiai ir psichiškai nestabilūs gauruoti šuniukai, puolantys viską, kas juda. Beje, kūrėjai nutarė įvesti ir šiokių tokių naujovių, papildydami kontingentą "protingais" NPC, taigi dabar

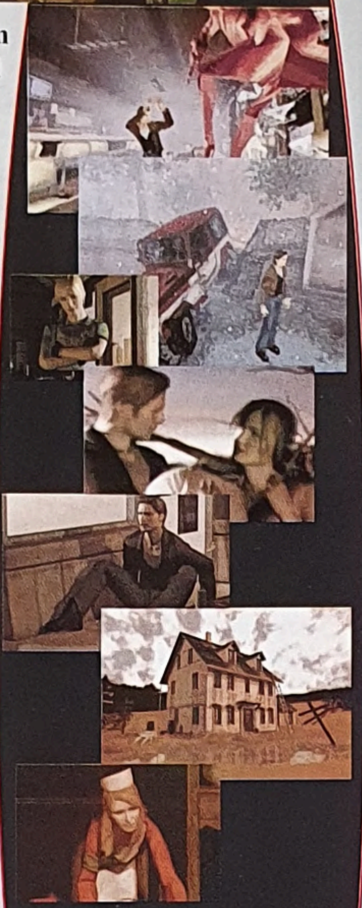


turėsime galimybę užburtoje pilyje intelektualiai šnektelėti su personažu, laukiančiu mūsų už kampo. Tik įdomu, kokią įtaką tai turės žaidimo procesui… Tikėkimės, kad jų nereikės gelbėti tįsiant paskui save ir nuolat saugant savo krūtine…

Tad apibendrinant galima teigti, kad kūrėjai greičiausiai nusprendė sukurti žaidimą, kuriam atiteks išdidžiai skambantis pavadinimas:"naujas žingsnis žanre". Svarbu tik, kad šis jų troškimas neiškrėstų kiaulystės jiems patiems. Juk geri ir protingi žmonės sako: "Nesulūžo – netaisyk". Geriau jau vadovautis šiuo posakiu, kaip tai ir daro daugelis žaidimų kūrėjų, kitaip rezultatai gali būti nenuspėjami. Ko galima laukti iš ketvirtosios dalies… Galbūt labiausiai – pirmojo **Alone in the Dark** *gameplay* ir grafikos, vertos 2000 metų…







Kol visi laukė firmos **Capcom** žadėtos trečiosios **Resident Evil** dalies, kompanija **Konami** nudžiugino siaubo žaidimų mėgėjus nauju savo produktu **Silent Hill**. Šį žaidimą galima pristatyti kaip **Resident Evil** kloną, nors žaidimo turinys nuo pastarojo ir skiriasi.

Veiksmas vyksta viename Europos miestelyje – Silent Hill. Nuo jo ir kilo žaidimo pavadinimas.

Žaidimas prasideda įspūdingu įvadiniu filmuku, kuris supažindina su personažais ir nupasakoja gan šiurpią autoavariją, į kurią pateko herojus. Be to, dingsta jo duktė. Herojus, nesikreipia į policiją, o, palikęs autoavarijos vietą, pats leidžiasi ieškoti dukters. Nuo čia ir prasideda šiurpūs Silent Hill miestelio įvykiai.

Niūri miestelio išvaizda iškart nuteikia nemaloniai. Žmogus – būtybė, kuri viena jaučiasi nejaukiai. O Silent Hill miestelio gatvėse nesimato nei vieno žmogaus, be to, rūkas ir retkarčiais iš dangaus drimbantis sniegas neleidžia aiškiai matyti, kas yra priekyje.

Pradėjus žaisti, iš pradžių nelabai aišku, ką daryti, bet situacija paaiškėja, kai iš rūko glūdumos pasirodo mergaitės figūrėlė. Kaip jau supratote, tai dingusi herojaus duktė, bet ji nė nemano paklusti savo tėvui: vos tik pajunta jo žvilgsnį ir išgirsta jo balsą, tuoj pat pasileidžia bėgti. Kontrolerio klavišų pagalba bandome ją vytis, bet veltui. Galiausiai užklystame į akligatvį ir, nežinia iš kur, mus užpuola neaiškaus gymio būtybės, panašios į mažus vaikus su peiliais. Kad ir kaip intensyviai bandysite spaudyti kontrolerio klavišus, išsigelbėti nepavyks. Televizoriaus ekranas pasidengs juodu šydu... Galbūt **Konami** taip įsivaizduoja sąmonės praradimą.

Tokia žaidimo pradžia nuteikia rimtiems išbandymams. Gal tokiu būdu bandoma žaidėją paveikti psichologiškai, kad jis pajustų nepilnavertiškumo kompleksą. (Toks vyras, o nesugebu susitvarkyti su mažvaikiais...). Po kelių akimirkų nudžiugsite supratę, kad daugiau patirti panašių nemalonumų neteks. Televizoriaus ekranas atgis, ir herojų pamatysime tįsant ant medinio suolelio paprastoje mažo miestelio kavinėje. Čia ir susipažinsite su pirmuoju personažu, mergina policininke, kuri, kaip ir jūs, bando išsiaiškinti, kur prapuolė visi žmonės ir kas čia vyksta. Gausite ir pirmą ginklą (šiaip žaidimas ginklų įvairove nepasižymi – tai juk realus miestelis ir bazukos bet kur nesimėto, be to, pabaisos, kurios bandys jus nugalabyti, ne tokios jau ir galingos) – paprastą pistoletą, atsisveikinsite su pirmuoju sutiktu žmogumi, ir trauksite toliau, ieškoti savo dingusios dukters.

Pagrindinis **Silent Hill** privalumas tas, kad panašaus tipo žaidimuose dar neteko susidurti su tokia idėja. Tyrinėdami Silent Hill miestelį (o jis ne toks jau ir mažas), suprasite, kad vaikštote tarp dviejų pasaulių. Realaus ir paralelinio, o kas įdomiausia, jie abu tarpusavyje susiję. Jei kažką pakeisite realiame pasaulyje, tai atsispindės ir paraleliniame. Taip pat įdomiai sukurti įvairūs personažai, su kuriais susitiksime žaidimo eigoje. Visi jie pasakos istorijas apie Silent Hill'ą, bet jos taip prieštaraus viena kitai, kad teks gerokai pasukti galvą, kuo tikėti, nors pasitikėti šiame žaidime neverta net ir simpatiška slauge.

Žaidimas tikrai patiks **Resident Evil** gerbėjams, bet jis turi ir šiokių tokių trūkumų, kurių nepaminėti būtų nuodėmė (gal tai ir nėra trūkumai, bet didelio džiaugsmo žaidimo metu jie nesukelia). Kartais labai pabosta dideli atstumai, kai tenka judėti Silent Hill'o gatvėmis nuo vienos dislokacijos vietos iki kitos. Apžiūrinėdami patalpas, kurios išsidėsčiusios net per keturis ar daugiau aukštų (o dar turint omeny, kad šalia realaus yra paralelinis pasaulis), pastebimai pradedame nuobodžiauti, nes daugiau nei pusę aplankytų kambarių neturi jokių paslėptų daiktų ir neatlieka jokios funkcijos, egzistuoja ir tiek. Nežinant anglų kalbos, tiesiog neįmanoma išspręsti loginių užduočių (nors ir suprantant tenka ilgai pasukti smegenis), o pikčiausia, kad išsprendę, atrodytų, globalią užduotį, gauname tokius daiktus, kuriuos ir taip galime rasti kituose kambariuose. (Čia viskas kaip gyvenime: dirbi daug, o gauni mažai). Priešų nedaug ir kai kurie atrodo tikrai juokingai. Iš baisesnių galima paminėti gigantišką kirmėlę ir kažkokį į kandį panašų gyvį. Tad žaidimo grafika nenustebins... Gamintojai sugebėjo netgi tamsoje paslėpti žaidimo trūkumų, nors apšvietimas atliktas tikrai labai puikiai.

Taigi šį žaidimą verta įsigyti tik dėl gero scenarijaus, o jis tikrai nepriekaištingas. Jei pražaisite žaidimą iki galo, pabaiga jus tikrai nustebins. Be to, pabaigos variantų yra net keletas. Ir vienas iš jų – Stiveno Kingo stiliaus, t. y., visi miršta ir jokios gėrio prošvaistės. Tačiau galbūt jums pavyks sužaisti šį žaidimą taip, kad gėris nugalėtų blogį...

Domantas Kareckas

Stiveno Kingo stilius, t. y., visi miršta ir jokios gėrio prošvaistės.

Įžymaus mokslininko Darvino teorija remiasi tuo, jog žmogaus protėviai – beždžionės. Kaip viskas buvo iš tikrųjų, niekas nežino. O jei pamąstytume apie tai, kad evoliucijos eigoje žmogus vėl užleidžia vietą šiame pasaulyje beždžionėms? Bet ką čia mąstyti, turbūt daugelis matė klasika tapusį filmą “Beždžionių planeta“. Na, o šis naujasis **Sony** firmos žaidimas viską apverčia aukštyn kojomis. Žaidėjo užduotis – sustabdyti beždžionių išpuolius, trukdančius žmogaus evoliucijai. Šio naujojo projekto žaidimo procesas ir siužetinė linija truputį primena legendinius **Crash Bandicoot** lapiuko nuotykius, tačiau grafikos varikliukas bei muzikinis apipavidalinimas gerokai pranoksta **Crasho** trilogiją. Tiesa, žaidimas neveikia



su standartiniu **Sony** kontroleriu. Jei neturite *Analog Controller*, galite šį žaidimą užmiršti arba teks įsigyti naują periferinį įrenginį. Šis žaidimas įeis į SPS žaidimų istoriją kaip pirmasis, naudojantis *Analog Controller* technologiją. Ginklai bei judesiai valdomi dviejomis svirtimis. Funkciniai klavišai naudojami herojaus prietaisams bei ginklų arsenalui keisti. Pirmomis žaidimo minutėmis gana sunku prie to priprasti, bet paskui valdyti herojų – vienas malonumas. Tiesa, teko girdėti ir kitokių nuomonių apie šį žaidimą: žaidimo valdymas keikiamas paskutiniais žodžiais. Taip ir peršasi skubotos išvados, jog užsienio kritikai arba šio žaidimo nežaidė, arba pavydi **Sony** kompanijai, kad ji pirmoji iš SPS žaidimų gamintojų sugebėjo panaudoti visus *Analog Controller* privalumus, taip pat ir *Dual Shock* funkcijas.



Tai visus stereotipus laužantis loginis nuotykinis 3D platforminis žaidimas, skirtas **Sony PlayStation** kompiuteriui.



PASAKAITĖS ŽAIDIMO PRADŽIOJE...

Gyveno sau profesorius – mokslo gumbas, žodžiu, labai protingas. Jau daugelį metų jis dirbo tam, kad atskleistų kelionių laiku paslaptį. (Primena **Crash Bandicood 3**). Ir štai jis sudeda taškus ant “i“, gyvenimo svajonė – Laiko mašina – jau sukurta.

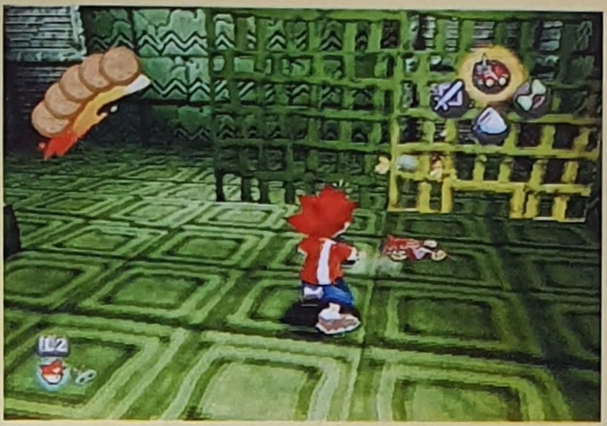
Du berniukai, Spike ir Buzz (hmm... kažkokie šuniški vardai), atvyksta pas profesorių tikėdamiesi, kad bus pirmieji žmonės, kuriems profesorius leis išbandyti savo naująjį išradimą. Bet pasiekę profesoriaus laboratorijos patalpas jie randa profesorių ir jo anūkę Katie surištus, o aplink juos bėgiojančias beždžiones. Viskas aplinkui sudaužyta, pilna šiukšlių – tiesiog neprižiūrimas zoologijos sodas.



APE ESCAPE

SPIKE
Amžius: 10 metų
Dydis: 135 cm
Svoris: 32 kg

Spike tiesiog dievina profesoriaus laboratoriją. Jis nuolat joje sukinėjasi, norėdamas išvysti naujus profesoriaus išradimus. Kai tik sužinojo, jog profesorius sukūrė Laiko mašiną, Spike nenustygo vietoje, norėdamas kuo greičiau susipažinti su naujuoju prietaisu.

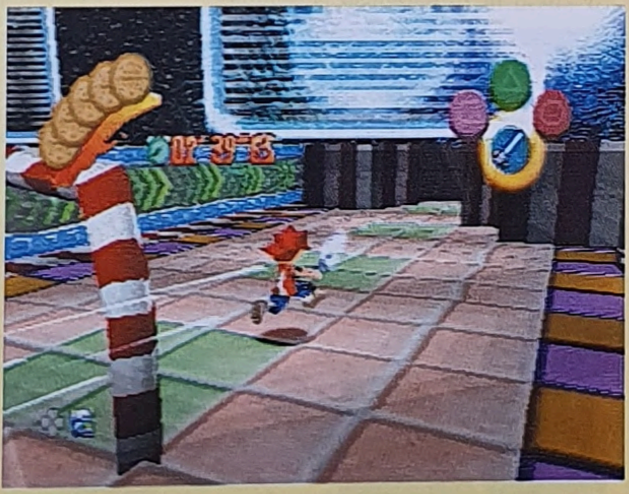


Prieš kelias valandas beždžionė, vardu Specter, pabėgo iš zoologijos sodo ir pavogė vieną iš senesnių profesoriaus išradimų – maksimalaus taško šalmą. Šis prietaisas naudojamas, na... net nežinau kaip paaiškinti, žodžiu, jis padidina intelektą ir bet koks gyvis pasidaro labai protingas. Tačiau beždžionė, užsidėjusi šį šalmą, pavirto beprote ir sumanė valdyti pasaulį. Specter išleido į laisvę kitas beždžiones ir su savo armija įsiveržė į profesoriaus laboratoriją bei ją užėmė. Negana to, beždžionės pasinaudojo Laiko mašina ir tokiu būdu išsiuntinėjo savo karius į įvairius laiko pasaulius.

PROFESORIUS
Amžius: 60 metų
Dydis: 170 cm
Svoris: 80 kg

Vaikystėje profesorius labai mėgdavo ardyti visokiausius prietaisus. Ir sukeldavo artimiesiems daugybę su technika susijusių nemalonumų. Suaugęs profesorius prižadėjo savo anūkei, jog jo eksperimentai niekada nepakenks nei jam, nei jį supantiems žmonėms. Jis labai jaudinasi, dėl Spike saugumo, bet lygiai taip pat neramiai jo širdis plaka nuo suvokimo, kad laiko mašina veikia!

Spike ir Buzz pasiruošę padėti profesoriui. Laiko mašina jie keliauja į kitus laiko išmatavimus, kad sugrąžintų beždžiones. Jeigu jie to nepadarys, beždžionės taps duominuojančia gyvybe žemėje.



Būdamas milijonus metų nuo namų, Spike, t.y. Jūs, turi padėti profesoriui ir neleisti Specter užgrobti pasaulį...

ŽAIDIMO YPATYBĖS

Tai pirmasis žaidimas, visiškai pritaikytas *Analog Controller Dual Shock*. Naudojant kairiąją svirtį valdomi judesiai; ją paspaudus herojus atsargiai ir tyliai šliaužia (šiuo atveju panaudota I-MUSIC technologija, t.y. interaktyvi muzika – šliaužiant garsai prityla, o tai dar labiau perteikia sėlinimo atmosferą). Dešinioji svirtis naudojama arsenalo aktyvavimui, ją paspaudus galima nerti gilyn po vandeniu bei naudoti povandeninį tinklelį beždžionėms gaudyti.

• Egzistuoja 20 trimačių lygių, išsidėsčiusių aštuoniuose laiko pasauliuose: priešistorinės džiunglės, ledynai, tropiniai pliažai, olos, ateities pasaulis ir pan.



KATIE
Amžius: 14 metų
Dydis: 155 cm
Svoris: nežinomas (cha... cha...)

Katie gyvena su savo seneliu ir stengiasi jį apsaugoti nuo įvairių nemalonumų. Ją labai piktina senelio nekantrumas, tačiau dar labiau siutina Spike besisukinėjimas laboratorijoje. (Mažvaikis!).
Ji puikiai dirba kompiuteriu, todėl senelis ja labai pasitiki, kai ši bando palaikyti Laiko mašinos veikimą tol, kol Spike pagaus visas beždžiones.

• Kai profesorius išranda kokį nors naują prietaisą, padedantį gaudyti beždžiones, Spike prieš naują lygį siunčiamas į pratybų kambarį, kuriame susipažįsta su naujo prietaiso veikimo principais.

• Labai įtikinamai sukurta beždžionių animacija. Žaidimo metu galima stebėti, kaip jos siunta, šoka, naudojasi mechaniniais prietaisais ir net ilsisi. Kiekviena beždžionė turi savo individualybę bei



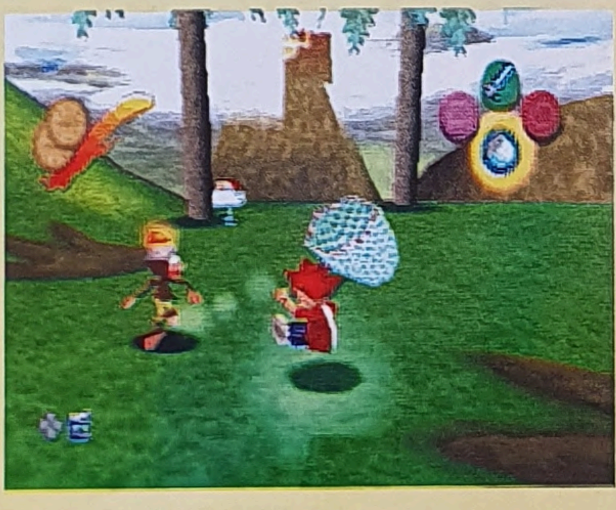
intelekto lygį. Vienos iš jų gali būti nerangios ir kvailos, kitos sugeba greitai įvertinti situaciją ir išgelbėti save nuo priešo.

• 3 papildomi mini žaidimai ir slapti lygiai.

• Daugybė įvairių prietaisų, kuriuos išranda žaidimo eigoje profesorius, palengvina beždžionių gaudymo procedūras. Tai laidynė, lankas, tinklas, povandeninis tinklas, skraidyti leidžiantis propeleris, radio bangomis valdoma mašina, beždžionių sekimo radaras. Taip pat žaidime pasitaikys tankai bei valtys, kurias *Analog Controller* svirčių pagalba žaidėjas be vargo galės valdyti.

BUZZ
Amžius: 10 metų
Dydis: 138 cm
Svoris: 34 kg

Spike ir Buzz – visada sveikai konkuruojantys dešimtmečiai berniukai. Todėl nenuostabu, kad jie abu norėjo pirmieji išbandyti Laiko mašiną. Bet tuo metu, kai Spike gelbsti pasaulį, Buzz pasiklysta laiko pasauliuose. Kur gi jis gali būti? Kas jam atsitiko? Sužinosite, kai sužaisite...



• Norint pereiti iš vieno lygio į kitą, nebūtina pagauti visas tame lygyje esančias beždžiones. Pavyzdžiui, lygyje yra 10 beždžionių, bet tam, kad jis būtų išvalytas, reikia pagauti 6 (informaciją apie būtiną sugautų beždžionių skaičių žaidėjas gauna lygio pradžioje). Jei norite lygį visiškai išvalyti (paslėpti lygiai atsidarys tik tada, kai pasaulis bus visiškai išvalytas nuo beždžionių), į jį teks grįžti pakartotinai. Nesistenkite jau iš pat pradžių pagauti visas beždžiones. Tai nepavyks, kadangi ne visada turėsite reikiamą įrangą atlikti vienai ar kitai operacijai. Niekada nebus per vėlu sugrįžti vėliau...

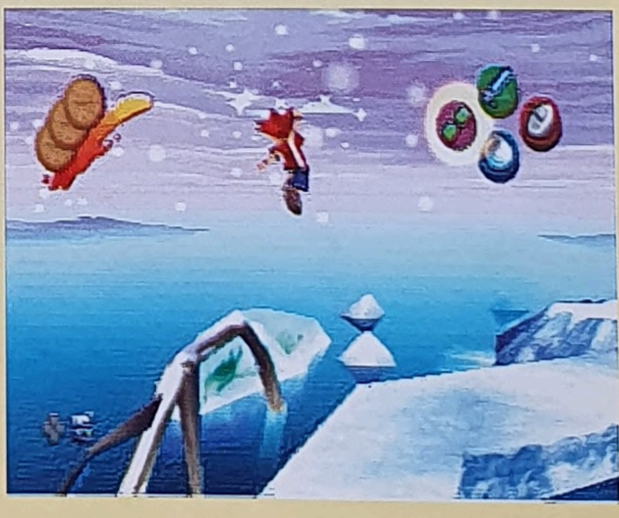
• Žaidimas išverstas į anglų, prancūzų, vokiečių, italų, ispanų kalbas.



IŠDYKUSIOS PASAULIO UŽKARIAUTOJOS – BEŽDŽIONĖS

Kadangi kiekviena beždžionė yra atskiras individas, pagal savo nuovokumą, agresiją ar tingumą jos suskirstytos į tam tikras kategorijas.

Beždžionės savo intelektualinius gabumus gauna iš pavogto maksimalaus taško šalmo. Jis ne tik padeda beždžionėms įgyti tam tikrus intelekto ypatumus, bet ir suteikia žaidėjui tam tikrą informaciją. Ant kiekvieno šalmo yra indikatorius. Pagal jo spalvą žaidėjas gali nustatyti, kokios nuotaikos yra beždžionė ir kokiu metu geriausia ją gaudyti.



SPECTER
Amžius: 4 metai
Dydis: 125 cm
Svoris: 28 kg

Specter turėtų gyventi cirke ir rodyti ten savo numerius, linksmindamas žmones. Bet viskas pasikeičia, kai jis randa profesoriaus maksimalaus taško šalmą. Taip jis tampa per daug intelektualus ir piktas! Dabar jis nori valdyti pasaulį. Spike privalo jį sustabdyti, kad taip iš tiesų neįvyktų.

Jei indikatoriaus spalva mėlyna – beždžionė rami. Jei geltona – beždžionė kažką pastebėjo ir jaudinasi. Jei indikatorius raudonos spalvos, vadinasi, gyvūnas panikuoja. Žaidėjas turėtų pasisaugoti, nes tokios nuotaikos beždžionės yra agresyvios ir gali užpulti.

Beždžionės, įgavusios tam tikrą intelekto lygį, nenori lakstyti nuogos. Jų spalvingos kelnės (jos spalvotos tikriausiai todėl, kad kiekvienas individas nori kažkaip išsiskirti ir renkasi drabužių spalvą pagal savo charakterio savybes) taip pat padeda žaidėjui iš anksto nuspėti priešininko vertę.



Kelnės	Charakteris
Geltonos	Normalios beždžionės
Raudonos	Stiprios ir agresyvios beždžionės – saugokis!
Mėlynos	Labai vikrios. Sugauk jas kol jos tavęs nepastebėjo
Baltos	Nuostabus pusiausvyros jausmas
Žalios	Erelio akys, pamatys už kilometro
Juodos	Pavojingos ir laukinės. Jos ginkluotos!
Žydros	Labai švelnios. Nekankinkit jų.

Regis, ir viskas, ką Jums reikia žinoti apie šį žaidimą. Aišku, žaisdami rasite dar daug nuostabių dalykų, taip pat detaliau susipažinsite su nuostabiais profesoriaus išradimais. Paminėjau tik keletą, o jų tikrai yra daugiau.

Beje, šį žaidimą galima pasiūlyti įvairaus amžiaus žmonėms. Jokios agresijos, prievartos, kraujo. Tikrai linksma bėgioti po laiko pasaulius ir tinkleliu gaudyti beždžionėles, ypač kai leidžiama iki valios grožėtis peizažais, mamutais, dinozaurais, gėlytėmis, drugeliais ir pan.

Žaidimas nėra nuobodus. Jį labai paįvairina loginės užduotėlės, kurios priverčia žaidėją logiškai mąstyti, reaguoti į tam tikras situacijas ir kuo greičiau nukenksminti žmonijos priešą – BEŽDŽIONĘ!







Linksmo žaidimo!
Domantas Kareckas



SPS CD + Audio CD + VCD = Sony PlayStation

Turbūt jau visi, turintys namuose **Sony PlayStation** žaidimų kompiuterį, įsitikino, kad prie jo galima puikiai leisti laiką ne tik žaidžiant įvairius kompiuterinius žaidimus, bet ir klausantis muzikinių kompaktinių diskų.

Kaip bebūtų keista, tačiau įsigijus papildomą periferinę įrangą, pritaikytą SPS sistemai, kompiuteris ne tik atliks įprastą darbą, bet ir praplės savo galimybes.

Kaip SPS galimybių praplėtimo variantai gali būti *Video Card* bei *Game Shark.* Deja, šias periferijas sukūrė ne **Sony** kompanija, o paprasčiausi žmonės, kurie diena iš dienos ardė savo turimas sistemas, norėdami kuo nuodugniau išsiaiškinti PlayStation veikimo struktūrą bei pritaikyti savo idėjas naujiems elektroniniams gaminiams.

Video Card – periferinis įrenginys, kuris jungiasi prie SPS I/O porto bei video/audio išėjimo ir sugeba dekoduoti MPEG2 duomenis, o tai suteikia kompiuteriui galimybę nuskaityti Video kompaktus (VCD). Tad namuose ne tik turėsite žaidimų kompiuterį, bet ir video kompaktų grotuvą, o tai puikus vaizdo aparatūros pakaitalas. (Šio periferinio įrenginio modelių yra labai daug, bet visi jie atlieka tą pačią funkciją, beje, kai kurie iš naujesnių gali ne tik dekoduoti video kompaktus, bet ir numato *Game Shark* funkcijas).

Game Shark dar vadinamas žaidimų laužytoju. Jis suteikia SPS vartotojui galimybę prieš paleidžiant kokį nors SPS žaidimą įvesti į kompiuterio atminties modulius tam tikrus kodus, kurie, priklausomai nuo kodo paskirties, suteikia žaidimo herojui nemirtingumą ar nesibaigiančią amuniciją, o kartais iš karto paleidžia norimą žaidimo lygį. *Game Shark* tvirtinasi prie SPS I/O porto ir bet kada gali būti aktyvuotas arba išjungtas. Naujesni *Game Shark* modeliai sugeba pakeisti įprastas *Memory Card* funkcijas ir sėkmingai išsaugo žaidėjo pasiekimus.

Pirmiausiai, įsigydama naują elektroninį prietaisą, kiekviena logiškai mąstanti būtybė įvertina kainą bei perkamo daikto naudingumą. Teko išbandyti įvairius Lietuvos rinkoje siūlomus prietaisus ir išsirinkti tokį, kuris būtų palyginti nedidelės kainos ir pakankamai naudingas. Tai nežinomos, kaip ant dėžutės skelbiama, Kinijos firmos gaminys – FIGHTER MOVIE CARD V.3. Ir, savaime aišku, mažytėmis raidėmis pirkėjui pranešama, kad tai nėra oficialus **Sony** gaminys (matyt, taip leidžiama suprasti, kad už pasekmes niekas neatsakys).

Šis periferinis įrenginys (FMC) turi du darbo režimus, t.y. dekoduoja video kompaktų formatą bei atlieka *Game Shark* funkcijas. Jis jungiasi prie bet kokio **Sony PlayStation** kompiuterio modelio (nesvarbu, tai PAL ar NTSC) galinėje pusėje. Nereikalauja papildomo elektros šaltinio: pradeda veikti įjungus kompiuterį. Naudodami FMC, firminio **Sony** logotipo jau neišvysite – jį pakeis šio periferinio įrenginio meniu. Meniu pagalba įmanoma iš karto paleisti žaidimą, sureguliuoti ekrano padėtį bei spalvas, išsikviesti *Game Shark* kodų įvedimo lauką (suteikiama galimybė įvesti žaidimo kodą, pavadinimą ir jį išsaugoti, t.y. kai norėsite žaisti žaidimą naudodamiesi kodu, pakartotinai jo įvedinėti nereikės), peržiūrėti *Memori Card* turinį, jį redaguoti, o taip pat suteikiama galimybė susipažinti su CD-ROM disko turiniu, pasiklausyti SPS formato muzikinių bylų (.XA) bei atidaryti video formatų bylas (.STR). Taigi ir nežaidžiant žaidimo galima peržiūrėti visus žaidimo filmukus.

Norint peržiūrėti video kompaktų (VCD) produkciją, prieš įjungiant SPS reikia perjungti FMC darbo režimą, t.y. jungiklis iš padėties GAME turi atsidurti padėtyje MOVIE. Įdėję VCD diską, įjungiame kompiuterį ir po kelių sekundžių galime pilnavertiškai žiūrėti filmą. **Sony** kontrolerio pagalba įmanoma vaizdą sustabdyti, pagreitinti, pereiti nuo vienos filmo scenos prie kitos (tai priklauso nuo VCD struktūros).

Belieka tik nuspręsti, ar Jums reikalingas šis periferinis įrenginys. Viskas priklauso nuo Jūsų poreikių. Jei namuose neturite vaizdo grotuvo ar esate filmų fanatas, įsigykite patį paprasčiausią MOVIE CARD, svarbiausia, kad jame būtų numatytos VCD dekodavimo 1.0/1.1/2.0 versijos. Papildoma *Game Shark* funkcija Jums nebūtina.

Na, o jei Jūsų namuose puikuojasi vaizdo grotuvas arba TV žiūrite tik žaisdami kompiuteriu, ir Jums vis nesiseka įveikti kokį nors priešą, o dar labiau Jus erzina spaudoje pateikiami žaidimų kodai, kurių koncepcija skamba taip: paspauskite tai ir tai, galbūt gausite šitai… – bet dažniausiai tai nepadeda, tuomet *Game Shark* jums tiesiog būtinas. O kodų žaidimams be jokio papildomo mokesčio galėsite gauti, apsilankę www.cmgsccc.com (The Game Shark Code Creators Club) bei oficialioje *Game Shark* svetainėje www.gameshark.com. Čia rasite ne tik **PlayStation**, bet ir **Nintendo64**, **Dreamcast**, **Saturn** bei kitoms platformoms skirtų kodų. O jei internetas neprieinamas, įmanoma įsigyti specialias knygutes su *Game Shark* žaidimų kodais.

Na, o tiems, kurie viską nori turėti iš karto, yra sukurti specialūs periferiniai įrenginiai, tokie kaip jau minėtas FMC, t.y. kartu ir filmai, ir kodai, ir dar kai kas.

Domantas Kareckas

PlayStation 2



Kompanija **Sony** nebelaukė rugsėjo 17 dienos, t.y. datos, kai **Tokijo Game Show** parodoje turėjo pristatyti savo naująjį žaidimų kompiuterį. Šį Sony kompanijos apsisprendimą pagreitino **Sega** firmos **Dreamcast** pasirodymas.

Taigi šių metų rugsėjo 13 dieną **Sony** oficialiai pasauliui pristatė savo projektą **PlayStation 2.**

Japonijos parduotuvių lentynose **PlayStation 2** pasirodys tiktai 2000 metų kovo 4 dieną. Būtent iki šios datos **Sony** planuoja pagaminti apie vieną milijoną aparatų. Juos parduoti numatoma per pirmuosius prekybos mėnėsius. Jau žinoma apytiksli **PlayStation 2** kaina. Ji sieks 370 USD. Ši kaina net du kartus didesnė nei dabartinio labai populiaraus **Dreamcast** kompiuterio, tačiau SP2 savo techninėmis charakteristikomis žymiai lenkia šiuolaikines konsoles, įskaitant ir firmos Sega gaminį.

Šiaurinėje Amerikoje, o taip pat ir Europoje **PlayStation 2** išvysime ne anksčiau kaip 2000 metų rudenį.

Geriausiai perkami **PlayStation** žaidimai AMERIKOJE

1. LUNAR: The Silver Star Story / Working Designs
2. Star Ocean: The Second Story / Sony
3. Museum Volume #1 / Namco
4. Syphon Filter / 989 Studios
5. Ridge Racer Type 4 / Namco
6. Triple Play 2000 / Electronic Arts
7. Need for Speed: High Stakes / Electronic Arts
8. Major League Baseball 2000 / 989 Studios
9. Bloody Road 2 / Sony
10. Frogger / Hasbro Interactive

Daugelis abejojo, ar **SP2** galės nuskaityti DVD diskus su filmais. Tai tikrai bus įmanoma, nes DVD skaitytuvas diskus apdoroja 4 greičių sparta. Sony darydama šį pranešimą dar kartą patvirtino, jog senoji **PS** žaidimų biblioteka be jokių problemų veiks su naująja **PS2** sistema.

O dabar prasideda patys įdomiausi dalykai – tai galimybė žaisti žaidimus tinklu, t.y. on-line, naudojant vartiklį.

Apie tai kol kas yra labai mažai informacijos, tačiau atrodo, kad nuo 2001 metų **PlayStation 2** sistemų savininkai ne tik galės žaisti tinklu, naudodami integruotą vartiklį, bet ir atsisiųsti naujus, jau sukurtam žaidimui lygius ar tam tikrus papildymus, o juolab pilnas naujų žaidimų versijas. Nelabai įsivaizduoju, kaip tai vyks, nes telefoninių linijų kokybė nėra tiesioginis priėjimas prie interneto ar šviesolaidžiais perduodama informacija, tačiau jei Sony taip pasitikinčiai apie tai kalba, tai reiškia, jog ši problema kažkokiu būdu išspręsta.

BALSO KOMANDOS SPS KOMPIUTERIUI

Sony Computer Entertainment America visiškai neseniai pristatė keletą demonstracinių programų naujajam **Sony PlayStation** kompiuteriui, o taip pat pateikė pritrenkiančią informaciją.

Šiuo metu SCEA planuoja naujam gaminiui suteikti galimybę vykdyti balso komandas. Kai kuriems PC kompiuteriams, turintiems mikrofoną bei tam tikrą programinę įrangą, tai įmanoma, tačiau iki pilnavertiško kompiuterio ir žmogaus bendravimo dar toli, kadangi programinę įrangą reikia apmokyti suprasti Jūsų balso virpesius. Jai reikia prie to prisitaikyti. Kažkas panašaus turėtų būti ir naujoje SPS sistemoje, nes šios srities darbai jau vyksta. Beje, ši idėja nepriklauso **Sony** kompanijai. Kurdama **Dreamcast** kompiuterį, **Sega** jau mąstė apie tai, bet, deja, neįgyvendino.

Be to, kad naujoji konsolė sugebės klausytis balso komandų, numatoma tiekti programinę įrangą, kuri dirbs su skaitmeninio fotoaparato nuotraukomis.

Pagal: Official PlayStation 9/99



Atsiųstą informaciją saugoti reikės ant kažin kokių specialių kietų diskų. Jie, matyt, bus įtaisyti specialiame bloke, pavadintame **TOOL** ir taip pat atlikinės magneto optinių diskelių įrašimą, nes **PlayStation 2** sistemos DVD skaitytuvas įrašymo funkcijos neturi. Apskritai apie **TOOL** įrenginį kol kas labai mažai žinoma, bet, tikiuosi, kad kituose žurnalo "Kiberzona" numeriuose šią informaciją pateiksiu iš oficialių šaltinių ir ji bus tiksli.

Naujai **Sony** sistemai taip pat sukurtas naujas *Dual Shock 2* kontroleris. Jis niekuo nesiskiria nuo senojo, bet visi jo klavišai, išskyrus *Start* ir *Select,* numato Analog režimą. Pavyzdžiui, Jūs žaidžiate kokį nors muštynių žaidimą, smūgis priklausys nuo to, kokia jėga paspausite klavišą.

Deja **Sony** ir **PS 1**, ir **PS 2** sistemai padarė tiktai du kotrolerio portus. Taigi, žaidžiant daugiau nei dviems žaidėjams teks naudoti *Multi Tap*. Nors nemanau, kad žaidimas prie vieno TV taps toks populiarus, koks jis yra tarp **PS 1** žaidėjų. Atsiveria naujos galimybės – žaisti tinklu.

Memory Card (atminties kortelė) ir kontroleris niekuo nesiskiria. Naujoji kortelė sugeba išsaugoti 8 Mb informacijos ir dirba 250 kartų greičiau nei senoji **PS** atminties kortelė.

DVD diskų kaina su **PS2** žaidimu nesiskirs nuo šiuo metu pardavinėjamų **PS** sistemai žaidimų. Pavyzdžiui, naujasis žaidimas *Gran Turismo 2000*, skirtas **PlayStation 2** kompiuteriui, parduotuvių lentynose pasirodys pasipuošęs 55 USD kaina.

Na va, tik tiek šiuo metu galiu Jums pateikti informacijos apie "svajonių kompiuterį". Kol kas dar negavau visos oficialios informacijos apie **PlayStation 2** ir pristatytas jis tik Japonijos spaudos atstovams. Taigi Jūs čia skaitėte tik bendrą apybraižą, parašytą paskutinėmis rankraščio pristatymo minutėmis, apie tai, kas laukia mūsų naujame amžiuje. Aišku tik viena – 2000 metai pradės didžiulę pažangą žaidimų srityje. Taip ir norėtųsi pasakyti **PC** žaidėjams: "Gal jau pradėkite pavydėti? :)"

Domantas Kareckas

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Nagi, ar laukiate naujų gyvųjų numirėlių nuotykių? Tuomet ši informacija kaip tik Jums. **Resident Evil 3: Nemesis** (kitas pavadinimas, skirtas Japonijos rinkai: **Biohazart 3: The Last Escape**) Japonijos parduotuvių lentynose turėjo pasirodyti rugsėjo 22 dieną. Apie PAL regiono versiją kol kas nekalbama.

Pagal: Official PlayStation 9/99

Geriausiai perkami **PlayStation** žaidimai EUROPOJE

1. Driver / GT Interactive
2. Syphon Filter / Sony
3. Silent Hill / Konami
4. Grand Turismo: Platinum / Sony
5. Colin McRae Rally: Platinum / Sony
6. Abe's Exoddus / GT Interactive
7. V-Rally 2 / Sony
8. Crash Bandicoot 2: Platinum / Sony
9. Final Fantasy VII: Platinum / Sony
10. Tomb Raider 2: Platinum / Eidos

FINAL FANTASY IX

Final Fantasy VIII ką tik pasirodė, o jau sklinda gandai apie naują šio RPG žaidimo dalį. Šiuos gandus skleidžia pati **Square**, be to, planuojama šį žaidimą išleisti ne naujajai **PlayStation** sistemai, o esančiai dabar. Apie tai prasitarė dirbantis **Square** dailininkas-dizaineris Yoshitaka Amano. Šis žmogus dirbo prie pirmosios ir dviejų paskutiniųjų **Final Fantasy** dalių.

Geriausiai perkami **PlayStation** žaidimai JAPONIJOJE

1. Everybody's GOLF 2 / Sony
2. Powerful Professional Baseball' 99 / Konami
3. Card Captor Sakura / Arika
4. Accompaniment anywhere / Sony
5. Guitar freaks / Konami
6. Seiken Densetsu - Legend of Mana / Square
7. Dino Crisis / Capcom
8. Choro Q Wonderfull / Takara
9. The Crown Shines to You / Konami
10. Season of L / Ton Kin house



Parduodu PC CD:
Allods2 (14 lt)
Silver (14 lt)
RailRoad Tycoon II (14 lt)
WorldCup'98 (13 lt)
BattleZone (13 lt)
WarlordsIII (13 lt)
Myth: TFL (13 lt)
Star Wars: Shadows of the Empire (8 lt).
Parduodu GameBoy su 2 disketėmis (Aladdin, DarkWing Duck) už ~230lt
E-mail: dSimelis@takas.lt
(27) 76-14-69

Parduodu Acorp motininę plokštę. USB, 50-83MHZ bus. 4SIMM,2DIMM,4PCI,3ISA.
Noriu 200 Lt. Perkančiam pridėčiau kokį nors žaidimų CD. Galiu atsiųsti pilną aprašymą.
Panevėžys, dnras@takas.lt

Ieškau, kas Kaune norėtų per modemą pažaisti C&C"Tiberian Sun".
Mindė, tel.713975
e-mail: Drake@takas.lt

Parduodu šiuos žaidimus: SimCity 3000, Need For Speed IV: High Stakes, Super Hits 3 (Jį sudaro: Alpha Centauri, Battlecruiser 3000AD v 2.0, Bridge MasterClass II, Extreme - G 2, Rainbow Six: Eagle Watch, SimCity 3000 final, Spins!, Turok 2 - Seeds of Evil ir Worms Armageddon) ir Super Hits 5 (Jį sudaro: Actua Ice Hockey 2, Railroad Tycoon 2: The second century, Midtown Madness, Boss Rally, Wild Metal Country, Grand Theft Auto: London 1969, Blaze and Blade ir Bubble Bobble Hero 2) arba keičiu į kitus žaidimus ar jų rinkinius.
Vieno CD kaina 19-20 Lt.
E-Mail: vidmCetr@takas.lt
Tel.: 8-257-55481, kviesti Vidmantą

Parduodu arba keičiu PC CD:
1. SUPER 3D GAMES (Spec Ops, Jedi Knight: Mysteries of The Sith, Deathtrap Dungeon,...)
2. Comanche Gold (Full CD);
3. Age of Empires (2 in 1)(Age of Empires; Age of Empires: Rise of Rome);
4. KINGPIN: LIFE OF CRIME (Full CD);
5. Лучшие стратегические и логические игры (Civilization, Command and Conquer (2 parts), Dune 2, Dungeon Keeper, SimCity 2000,...);
6. GRAND THEFT AUTO;
7. Heroes of Might and Magic 3 (Full CD);
8. Лучшие стратегии #4 (Legal Crime, Starcraft, Warcraft 2: The Next 350 Levels, War Planet: Age of Chaos,...).
Programos:
1. Cakewalk Pro Audio 8;
2. Сети и Коммуникации (MS Internet Explorer 3.0 Rus, Netscape Navigator 3.0, Gold 3.0, 3.01, Fax Works Pro v 3.0, Lantastic v 7.0,...);
3. Super Installer 7.0 (Delrina WinFax 4.1 for Network\Win '95, McAfee Scan Anti Virus for Win '95, Ms Visual Basic 4.0 for Win '95, Windows 95 CD Release,...);
4. Windows 96 (Windows 3.1, 95, 96, MS Plus!, DOS 6.22, Adobe Photo Shop 3.05,...);
5. Installer 2 (Win 95.OSR, Office 95.pro\97,...);
6. Самые новые програмы! #10 (Symantec WinFax Pro 7.5 95/NT, Multimedia IQ Test 2, New CD-R Soft, Healthy PC 96);
7. Самые новые програмы! #12 (Design Shop 2.0 For Win '95, New Drivers For Win '95, Visual Voice Pro 3.0, Crypt Final For Win '95,...).
Keisčiau į:
Populous: The Beginning, Baldurs Gate, muzikines programas arba 3D ACTION žanro žaidimus.
Vieno CD kaina - nuo 18 iki 21 Lt
Rašyti E-mail'u: jumaz@takas.lt

Parduodu PC CD:
Baldurs gate (rus. ir angl.) (5 cd)
kingpin.life of crime
need for speed 3
need for speed 4
starcraft
tomb rider 3
need for speed:road chalanger
unreal
fifa 98
age of empires
age of empires 2 FINAL the age of kings
the great batles of hanibal
ir kitus naujausius CD
e-mail memo@takas.lt
8 22 300207, kviesti Gedą

17 metų vaikinas norėtų susirašinėti su merginomis (ir ne tik).
Drake@takas.lt

Norėčiau susirašinėti su 14-16 metų merginomis iš Vilniaus e_mailu
dimak@aiva.lt
Bei pasiūlyti visiems apsilankyti mano puslapyje http://come.to/dimak

Aplankykite mano puslapį Http://www.omnitel.net/NitroBOY Čia rasite daug įdomių dalykų.

Noriu susirašinėti su įdomiais žmonėmis.
Albinas@kelme.omnitel.net

Parduodu Diamond Monster 2 (Voodoo 2) du vienetus su Ati Xpert@Work 8mb už 900 Lt arba atskirai Diamondus po 450 Lt ir ATI Xpert@work už 200Lt.
Variklis@post.omnitel.net

Noriu susirašinėti .
Mano e-mail: TheSaints@takas.lt
Aligator

Noriu susirašinėti su 13-15 metų merginomis.
Gediminas, e-mail: Gediminast@takas.lt

Noriu susirašinėti su 13-16 metų merginomis.
Šarūnas, e-mail: Sarunasl@takas.lt

Parduodu PC-CD:
Alone in the Dark 2 (originalus) - 10 Lt.
Flesh Feast - 7 Lt.
Age of Empires 2 - 10 Lt.
Commandos Behind Enimy Lines - 10 Lt.
Railroad Tycoon 2 - 10 Lt.
Beast and Bumpkins - 10 Lt.
Strateginį rinkinį (Commandos, East Front2, West Front2, Panzer General2, Offensive, Steel Panther3 ir kt.) - 12 Lt.
Kreiptis: tel.: 741644, kviesti Andrių.
kaukoliukas@takas.lt

Parduodu PC CD:
ALIENS VERSUS PREDATOR 18Lt
Rinkinį "Game world" (Total Anihalation, Man in black,Twisted metal2, Incubution...) 10Lt
Rinkinį "Ruskyje ygry tom6"(x-wing vs.tief,phanthom, redneck rampage,nfs2...) 12 Lt
Vytis, tel.(22) 303150, Vilnius.

Parduodu arba keičiu PC CD:
"SWAT II"-5 Lt
"Ruskyje ygry 5'[unreal,army man,incoming,...]-5 Lt
"Lutšiė sport igri 98"-2 Lt
"TOMB RAIDER II"[rusiška versija]-5 Lt
"BEASTS & bumpkins"-5 Lt
"Lutšyje ygry dlia IBM PC"[quake 2,resident evil,men in black,...]-5 Lt
"System shoch 2"-18 Lt
"Comanche GOLD"-5 Lt arba 10 Lt
"Rocky interactive horror show"-5 Lt
"GRAND THEFT AUTO"-18 Lt
"JAGGED ALLIANCE"[rusiška versija]-15 Lt
skambinti 8-218-51729, kviesti Darių
arba e-mail:dariune@plunge.omnitel.net

Parduodu PC CD:
1.Aliens vs. predator (rus.vers.) - 19Lt
2.Rinkinį "Ruskyje ygry 6" (nfs2,comanche3, redneck rampage,x-wing vs. tief...) - 12 Lt
3.Rinkinį "game world" (rus.vers.), (Total anihalation,twisted metal2, ncubution,age of epire,men in black...) - 10 Lt
Vytis, tel.303150, Vilnius
E-mail: Vygintas@ktl.mii.lt

Parduodu Sony PlayStation su 2 džoistikais ir 8 diskais
Kaina - 550 Lt
Galima keisti į pc
Rašyti: tornado5@takas.lt arba skambinti 8-288 15247

Nebrangiai parduodu 2Mb vaizdo plokštę S3 Trio 64V+.
Nebrangiai parduodu nespalvotą adatinį spausdintuvą Epson FX-800.
Del kainos susitarsime.
Parduodu arba keičiu PC-CD:
1. Myth 2: Soulblighter
2. Nfs 3: Final
3. C&C: Red Alert
4. Constructor

5. Pro Pilot
6. Powerslide
7. Enciklopedija apie kates
Tel.: 8 (27) 722136 , Justas.
Email: Necro@takas.lt

Parduodu PC CD KINGPIN ir 3 žaidimus viename HALF LIFE, REQUIEM, THIEF.
Vieno CD kaina - 18 Lt.
Nerijus arba Gintaras tel. Alytuje (8 235) 25663 arba nerras@yahoo.com Galiu atvežti į Kauną

Perku visus Star Wars žaidimus (ypač senesnius)
Tel.: 8-22 47 44 86

Apsilankykite http://m3.easyspace.com/kobis - jame rasite apie IRC, daugybę svaiginačių nuorodų, karštų "downloadų" ir apie 500 mp3.

Parduodu PC CD su žaidimais po 15Lt:
DUNGEON KEEPER 2
JAGGED ALLIANCE 2
MACHINES
MECH WARRIOR 3
WAR ZONE 2100
NBA 2000
NEED FOR SPEED 4
SYSTEM SHOCK 2
OUTCAST
SPORTS CARS GT (FORMULA 2000)
C&C:TIBERIAN SUN ir kiti.
Tel.:8*27 722649
Mob tel.:8 289 24861.

Parduodu Pentium 133, 32RAM, HDD 800MB, 1MB CIRRUS LOGIC, 14' monitorius, 2xCD-ROM, SB, 3½ Floppy. Kaina apie 1100 Lt.
Rašyti rytisi@takas.lt
Arba skambinti telefonu (8-26) 215070 (kviesti Rytį).
Veiksmas vyksta Klaipėdoje.

Parduodu arba keičiu PC CD:
Gangsters-15 Lt
Turok 2-15 Lt
Total anihilation kingdoms-15Lt
Caesar 3-13 Lt
Wages of sin-10 Lt
Trophy buck-10 Lt
Delta force-13 Lt
Rainbow six mission pack:eagle watch-10 Lt
Kingpin-15 Lt
Railroad tycoon 2 second sentory-10 Lt
Deers revenge-10 Lt
Tiberian sun 2 CD 30 Lt
Viper Racing-15 Lt
Panevėžys, tel.8-25-57-59-59, mob.8288-58464.
Skambinti po 19 val., kviesti Mindaugą.
E-mai:satamind@takas.lt

Noriu susirašinėti su visais, kas domisi kompiuteriais ir krepšiniu.
E-mail: satamind@takas.lt

NFS 3 fanai atsiliepkite!
Email: dxo@takas.lt

Pirkčiau NAUJĄ , NENAUDOTĄ, SU GARANTIJA video kortą "Elsa ErazorII Ryva TNT 16mb" .
Siūlyti kainas . Mokėsiu iki 500 Lt

Parduodu video kortą ATI Xpert@play English98 8mb. 150 Lt. Galima derėtis
Tik Vilniuje .
email : tpx@takas.lt

Parduodu du CD-R po 700 Mb ir 650 Mb. Kaina 16 Lt.
Kreiptis Staf@takas.lt

Noriu susirašinėti su 13 – 15 m. merginomis.
E-mail: Algis@ziez.ksd.soros.lt, Algirdas

Keičiu Army men2 į Unreal arba Comandos: behind the enemy lines.Jeigu keisit į Unreal, dar duosiu ir rinkinuką su Tomb raider2, MDK, Duke nukem3D.....
tel.8 219 59958, kviesti Algį
e-mail. briedis20@hotmail.com

Parduodu:
Magic & Mayhem - 20
Rage of Mages - 20
FIFA 99 - 20
FIFA 98 - 15
Cezar III - 20
Heroes of Might and Magic (2 CD) - 35
Civilization: call to power - 20
Mindaugas, tel. 302814, Vilnius
e-mail: naifo@takas.lt

Aplankykite mano puslapį internete: http://www.is.lt/bulbukas
Laukiu įvertinimų: DarBl@takas.lt

Pirkčiau PC CD
KingPin:Life of crime
dariune@plunge.omnitel.net

Parduodu PC-CD
Rainbow Six+Pack:EagleWatch 13Lt
Delta Force 13Lt
Aliens Versus Predator /Full CD Version/ 2CD 33Lt
tel.8-21-511575 kviesti Aleksandrą
E-mail:valerij.p@takas.lt

Skubiai perku INTEL PENTIUM 233 MMX procesorių (gali būti nenaujas).
Parduodu procesorių Cyrix 200+ .
Tel.:8-236-54590 Arnoldas.

Parduodu pc cd:
C&C Tiberian sun angliška versija,
C&C Tiberian sun prancūziška versija
NBA live 99
heroes III,
shogo,
resident evil 2,
quake 2
DUNE 2000
gonki so strielboj
vinipuchas
magix music creator.
Visi CD po 16 LT
Alytus 8-235-25454, kviesti Mantą
mancius@alytus.omnitel.net

Pirkčiau 32 RAM (operatyviosios atminties) už 100 Lt
tel.: Alytuje 8-235-25454 kviesti Mantą

Parduodu PC-CD:
BALDUR'S GATE 5 CD (kopijos) 60 lt,
UNREAL (originalas) 40 lt.
tel. (822) 412962 kviesti Antaną
e-mail: fantocis@takas.lt

Klaipėdoje nebrangiai pirksiu 486-ą kompiuterį (su monitoriumi) ir naudotą 8arba16xcd-rom-ą.Siūlykite variantus.
E-mail: satori2000@pmail.net

Parduodu arba mainau į "Red alert 2 ":
1 The need for speed 4:high stakes. –20 lt.
2 Rinkinį (Delta forses, Rainbow six, Komanda "BRAVO", Hidden & Dangerous.) (rus. versija)—18 lt. Beavis and Butthead in DO U (rus. versija)—15 lt.
3 Spirit warior (original, popierinė dežutė)—18lt.
Tel.: (8-27) 232 354
Kviesti Gediminą

Parduodu arba keičiu PC-CD:
1. Dungeon Keeper 2
2. Myth 2: Soulblighter
3. Nfs 3: Final
4. C&C: Red Alert
5. Constructor
6. Pro Pilot
7. Powerslide
8. Fifa 99
9. Enciklopedija apie kates
Tel.: 8 (27) 722136 , Justas. Kaunas
Email: Necro@takas.lt
Dėl kainos susitarsim.

Nebrangiai parduodu arba keičiu PC CD. Dėl kainų susitarsim.
Mindaugas, tel.: (27) 7139351,
e-mail: mciocys@takas.lt

Parduodu "Sega Mega Drive II" su keturiom disketėm.
Kaina - 60 Lt.
Mindaugas, tel.: (27) 713935,
e-mail: mciocys@takas.lt

PARDUODU PC-CD:
1.Dungeon Keeper 2
2.NBA Live' 99
3.NBA Live' 98
4.NBA Live' 97
5.Grim Fandango (2 CD)
6.Little Big Adventure 2
7.Žaidimų rinkinys (rusiškos vers.) (Theme Hospital , LBA 2 , NBA' 99...)
8.Geriausi žaidimai Naujųjų metų' 97 (M.A.X. , Ace Ventura , NBA Hangtime ...)
9.Games' 96
(NBA Live' 96 , 3 Skulls , Madden' 97 ...)
Dėl kainų susitarsime.
E-mail:bigwolf@takas.lt
Tel.:8-22 779702 Skambinti tik vilniečiams.
Skambinti nuo 20 val.
Kviesti Giedrių.

Panevėžyje parduodu naują garso plokštę CREATIVE SoundBlaster PCI 128 ir perku 64MB arba 32MB SDRAM DIMM PC-100.
Tel.:(8-25)445141
(Skambinti po 17val.)

Skubiai parduodu:
3Dfx VooDoo 3 2000 16 MB (PCI jungtis), naujas, kaina 550 Lt (galima derėtis).
8 236 54590 Kviesti Arnoldą.

Pirkčiau 64 ram. Siūlyti įvairius variantus.
Tel. 713975 (Kaune)
email- Drake@takas.lt. Minde.

Parduodu šiuos pc:
1.heroes 3 rus.versija -16 lt
2.nba live 99-13
3.comandos behind the enemy lines-13
4.worms armagedon-13
5.creatures2-15
6.beavis and buthead d.o.u. rus.versija-16
7.tomb rider3-15
8.x-com apocalypse3-16
9.colin mcrae rally-16
10.mortyr-16
11.age of empires the rise of rome-16
12.macromedia flash2 rinkinys su trim demo versijomis hidden dangerous,warbirds,mech warrior.Be to ten yra ir labai naudingų programų.-35lt
13.delta foce-13
14.this means war-10
15.road to cup 98-13
16.nhl99-13
17.half life,requiem angel,thief viename diske rus.versijos-26
18.roller coaster tycoon –23
panther@progmera.lt

Parduodu arba keičiu PC CD:
Hidden and Dangerous (3D) – 20 Lt
Croc: Legend of Gobos – 15 Lt
Streets of Sim City – 15 Lt
Need for Speed Antologia (NFS, NFS3, NFS+, NFS4 Demo) – 15 Lt
Age of Empires – 10 Lt
No Limits! (rinkinys su mašinom) – 15 Lt
Best Games of PC #1 (lėktuvai) – 10 Lt
Pirkčiau arba kesčiau (angliškas versijas):
Resident Evil2, May Day, Street Wars, Break Neck, Army Men II
Kitus strateginius ir žaidimus su ma-

šinom.
Programas – Visual Basic4, Adobe Photoshop5
Tel. (27) 72 41 61 Kviesti Šarūną.

Parduodu kompiuterį Sony PlayStation value nack, 3 valdymo pultai (vienas jų dual shock), 2 atminties kortelės, 30 kompaktinių diskų, Link Cabel, kištukai prisijungimui prie užsienietiškų ir rusiškų TV. Kaina apie 900 Lt.
Tel. (22) 470700 Skambinti nuo 20 h iki 23 h. Arba mob.tel. (289) 21430. Kviesti Saulių.

Perka:
Grand Theft Auto: London 1969
Kingpin: Life of Crime
Po 20 Lt
Vilnius, tel.:619896, Karolis

Parduodu Sony PlayStaion. 2 valdymo pultai, 2 Memory Card, 9 DC+Demo CD.
Kaina – 700 Lt.
Tel: (22) 473375 Kviesti Tomą.

Parduodu Sony PlayStation žaidimus:
1. Final Fantasy 7 – 30 Lt (3 CD US)
2. Die Hard Trilogy – 15 Lt (US)
3. Pandamonium – 15 Lt (US)
4. The Need for Speed 2 – 15 Lt (US)
5. Alien Trilogy – 15 Lt (US)
6. Formula1 – 15 Lt (US)
Tel. (27) 776862 (Kaunas)

Parduodu Sega Mega Drive2. Du Džoistikai, 14 kasečių (Ultimate, Mortal Combat3, Dune2, Beavis&Butt-head...)
Kaina 250 Lt
Vilnius, tel.: 234159, Vytautas

Parduodu panaudotą Sega Mega Drive 2 kompiuterį su 2 džoistikais ir šias diskėtes:
Zero Tolerance, Jim2, Beavis&Butt-head, Mortal Combat3, Comix Zone, rinkinį: Dune2, Tiny Toon ir kt; rinkinį: Fifa Soccer 97, Battle Toads ir kt.
Kaina sutartinė. Skambinti tel. (27) 223968. Kviesti Vitalijų. Kaunas

Parduodu PC CD-R su žaidimais (jie suarchyvuoti WinRar SFX):
1. Worms2
2. Half Life (full)
3. Tvisted Metal2
4. F-16: Multirole Fighter
5. Carnivores-Dinosaur Hunted
6. Monster Truck Maddnes 2 (new)
7. Carmageddon
8. Comanche 3
9. Adobe Photoshop 3.5
CD-R kaina – 25 Lt

Artūras, tel.: (27) 235279

Parduodu PC CD:
Dungeon Keeper2, Street Wars, Heroes3, Allods, Allods2, Baldurs Gate, Falluot2, Age of Empires, Age pf Empires2, Settlers3, NFS3, Theme Hospital (rus.), Warcraft Full Antology, Warcraft2000, Dune2000, Starcraft, Starcraft Insurection, Comandos1, Dark Colony, Myth, Comand and Conquer (originalas+knygutė), GTA, Warwind2 (rus.), Monster Truck Madness2, Industry Giant, Tomb Rider2, Rednech Rampage, Duke Nukem 3D – Caribean, Duke Nukem 3D – Nuclear Winter, World Cup 98, Mortal Combat4, Heart or Darkness, Wrecklin Crew, Thunder Brigade, Comptons World Atlas.
Žurnalo PC ZONE CD: Issue 50, 51, 54, 59 Visi 10 Lt
Vieno CD kaina nuo 10 iki15 Lt. Galimos derybos ir mainai.
Kreiptis tik vilniečiams.
Tel.: (22) 754596. Kviesti Roką (vakare)

Parduodu PC CD:
1. Kingpin – Life of Crime – 15 Lt
2. Need for Speed4 – 15 Lt
3. Dungeon Keeper2 – 15 Lt
4. Incoming – 10 Lt + 2 demo CD
5. Outcast (2 CD) – 35 Lt
Kaunas, tel.: (27) 727892
Kviesti Andrių.

Paruodu:
Pentium 120. 16 Mb Ram, HDD 850 Mb, S 3 Trio 1 Mb video plokštė, 15' monitorius, 24xCD ROM, Sound blaster 16, kolonėlės, klaviatūra, pelė
Kaina apie 1500 Lt
Tel.: (27) 557097

Parduodu Sony Play Station + 2 džoistikus, Memory card, katalogą (kodai ir aprašymai), laidą į rusišką televizorių.
Kaina – 420 Lt
Taip pat televizorių Telefunken (60 cm įstrižainė, skirtą žaisti žaidimus su Sony kompiuteriu.
Kaina 120 Lt
Paruodu PlayStation CD:
Egypte (prancūzų versija), Driner, Auto Destruct, Twisted Metal, Theme Hospital, Need for Speed3, NBA in the Zone99, Metal Gear Solid (2 CD), Resident Evil, Resident Evil2 (2 CD), Colin McRal Rally, Grand Theft Auto, Tomb Rider3, Versailes 1685, Syphon Filter, Premier Manager99, NBA Live 98, NBA Live 99, Music.
Vieno CD kaina – 10 Lt
Galimos įvairios pirkimo komplektacijos. Dėl kainų galima derėtis. Viskas geram stovyje.
Tel.: (233) 53322, kviesti Artūrą.

Parduodu naują Sega Mega Drive3 Super Creation kompiuterį su kodų knygele ir 7 kasetėmis:
Beavis and Butthead, NBA LIVE 98, NBA Jam T.E., Mortal Combat3, Micro Machines, Sonic Pinball, Tekken2 vs Virtua Fighter.
Tel.: (27) 723373, kviesti Liną nuo 19 iki 21 val.

Pirksiu PC CD Final Fantasy 7
Tel.: (27) 261736, Dainius
(27) 301790, Eglė

Parduodu PC CD:
Final Fantasy 7 (4 CD)
Unreal
Carmagedon 2
Shogo
Blood 2
Need for Speed 4
Dungeon Keeper 2
Total Anihilation: Kingdoms
Aliens vs Predator
C&C: Tiberian Sun (2 CD) ir kiti
Kaina po 10 Lt
Visus keisčiau į Command and Conquer (2 CD)
Šiauliai, tel.: (21) 430691

Parduodu SPS (naujas, Dual Shock modelis), 1 džoistikas, memory card ir 20 diskų.
Kaina 600 Lt
Tel.: (27) 241938

Pirksiu PC CD:
Gangsters: Organized Crime
Pizza Syndicate
Tel.: (235) 71501, kviesti Darių.

Paruodu:
3D akseleratorių su 4 Mb. Kaina – 180 Lt
Parduodu PC CD:
Mechwarior3, Turok2, Commandos, Beavis and Butt-Head Dou, Trespasser, Neverhood, Evoliution, X-Com Interceptor, F-22 Raptor, X-Wing Alliance, Grand Thef Auto 1,2, Sanitarium, Postal, Grand Tourings, Actua Soccer2.
Vieno CD kaina 15-20 Lt
Tel.: (25) 437055, kviesti Joną. Panevėžys.

Paruodu PC CD:
Rinkinį "Sbornik gonok" (NFS3, Carmageddon2, Test Drive5...) – 18 Lt
Rinkinį "Super gonki 99" (GTA, GTA: London, Tank Racer, Midtown Madness, Toca2, V-Rally, Sports Car GT..)
F-16 Fighting Falcon – 13 Lt
PC Collection Sport Games – 15 Lt
NBA Live – 15 Lt
Midtown Madness – 10 Lt
Ceasar 3 – 10 Lt
Imperialism – 10 Lt
Test Drive 4 – 10 Lt
Arba 2, 3, 4, 5 keičiu į NFS4, Colin McRae Rally, Interstate 76, Herous 3.
Skambinti nuo 14 iki 21 val.
Tel.: (22) 761694, kviesti Andrių.

Parduodu SPS kompiuterį. Yra 3 džoistikai, 2 atminties kortos, 2 katalogai, 80 kompaktinių diskų.
Kaina 800 Lt
Alytus, tel.: (35) 43495, kviesti Remigijų.

Gal kas nors galėtų atsiųsti grupių MINISTRY ir/ar RAMMSTEIN dainų MP3 formatu.Siųsti adresu: Audrius@zirm.vno.soros.lt.

Pirkčiau žaidimą X-GAMES PRO BOARDER . Duosiu 15 lt arba 10 lt ir CD EXTREME WINTER SPORTS .
Tik VILNIUJ.
tpx@takas.lt

Susikūrė nauja osf serverio konferencija žaidimai_quake!!
Junkitės visi, kas žaidžia QUAKE žaidimą.
Jungimosi taisyklės: Rašyti E-Mailu...
Kam: serv@osf.lt
subject: Pac laiskas: subscirbe zaidimai_quake
Jei iškilo kokių problemų, rašykite adresu:
foxas@bigfoot.com

Parduodu įvairius naujausius PC CD, pasirinkimas stulbinantis. Vilnius.
Naujausi.PC.CD@takas.lt

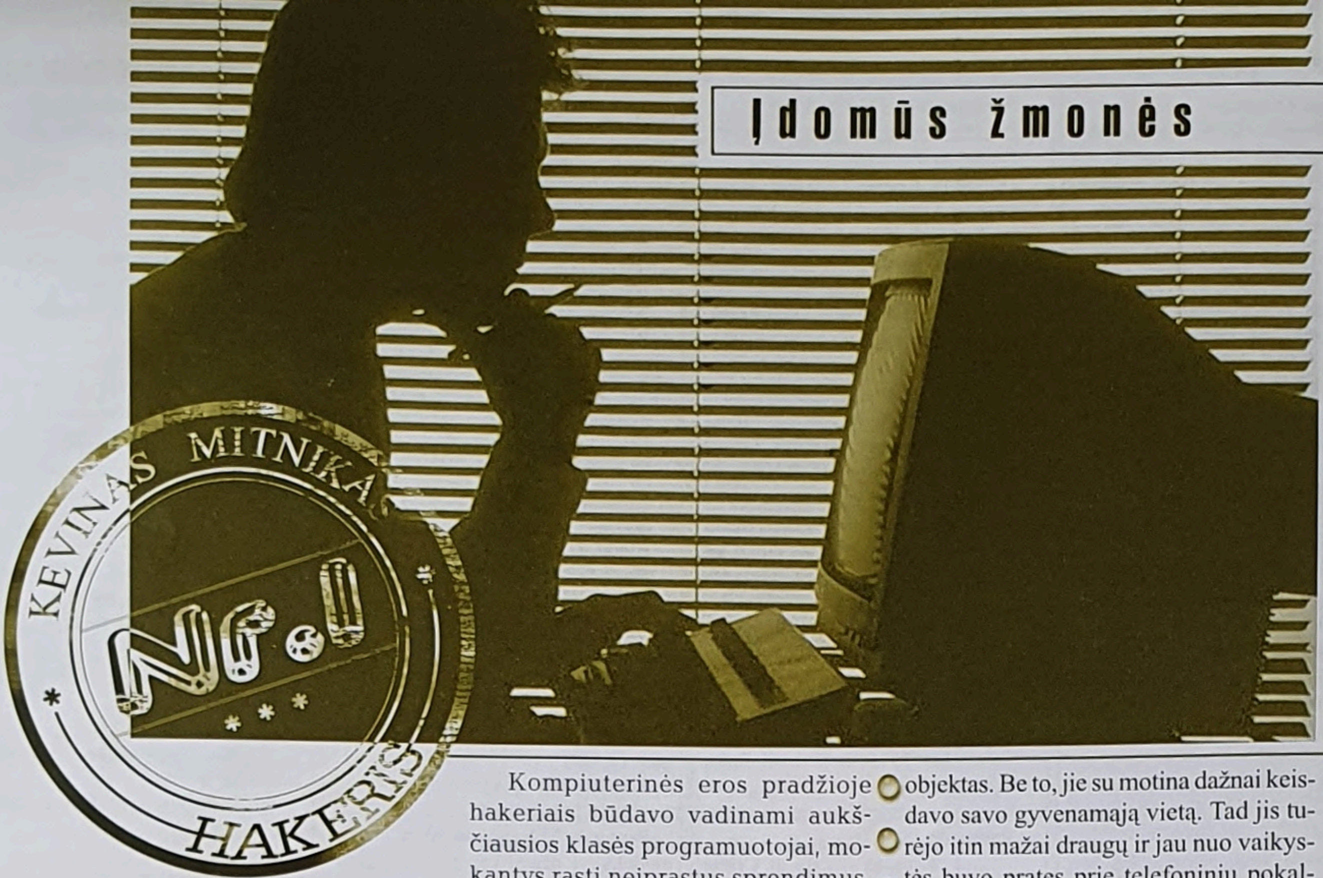
Parduodu naujausius CD
e-mail memo@takas.lt

Pigiai parduodu PC CD Panevėžyje.
email : sauber@takas.lt
Tel.: 8 25 44 22 84
Galiu atsiųsti sąrašą.

Parduodamos naujos kompiuterių detalės: video kortos, kieti diskai, pagrindinės plokštės, atmintis, monitoriai... Galima surinkti kompiuterį pagal Jūsų norimą konfigūraciją.Garantija 3 metai.
Tel.:(8-291) 46488 n., 52218 d., el.paštas:pakruojis@takas.lt Mariui

Nebrangiai parduodu PC-CD
1. Kingpin : Life Of Crime 15 Lt
2. Mortyr 15 Lt
3. Mech Warrior 3 15 Lt
4. Need For Speed 4 15 Lt
5. Dungeon Keeper 2 15 Lt
6. Half Life 12 Lt
7. Commandos Beyond The Call Of Duty 15 Lt
8. Creatures 2 Deluxe 15 Lt
9. Midtown Madness 15 Lt
10. Dune 2000 10 Lt
Daugiau CD adresu - cdshopas.8m.com
Tel (8-22) 330426
e-mail Tupikas@takas.lt

Žurnale nemokamai spausdinami tik asmeniniai nekomerciniai skelbimai, dėl komercinio pobūdžio skelbimų kreiptis į redakciją.



Ar jums kada nors teko girdėti Kevino Mitniko (Kevin Mitnick) vardą? Nejaugi ne?! Tuomet jums pats laikas susipažinti su gyva kompiuterinio pasaulio legenda. Apie Kevina yra parašyta dešimtys knygų bei įvairių straipsnių. Šimtai žurnalistų ir kompiuterinių apžvalgininkų neriasi iš kailio, mėgindami suvokti ar paaiškinti jo veiksmų motyvus.

– Kas gi jis, tasai Kevinas Mitnikas?

– Ogi hakeris!

Kompiuterinės eros pradžioje hakeriais būdavo vadinami aukščiausios klasės programuotojai, mokantys rasti neįprastus sprendimus. Įsilaužimas į kompiuterinę sistemą – vienas iš tų sudėtingų uždavinių, kurių sprendimui buvo reikalingas platus žinių bagažas bei aštrus protas. Kuriamose operacinėse sistemose hakeriai ieškodavo galimų "skylių". Tokie jų bandymai gali būti traktuojami kaip paprasčiausias mokslinis eksperimentas. Hakerių veiksmų planuose niekuomet nebuvo punkto, leidžiančio pažeisti atakuojamą kompiuterį arba panaudoti įsilaužimą asmeninio pasipelnymo tikslais. Daugybė universitetų studentų taip buvo tuo susidomėję, jog, "palaidoję" mokslus, dieną naktį praleisdavo prie savo "darbo įrankio". Daugumai tai tebuvo hobi, tačiau kai kuriems – tikras narkotikas. Kevinas Mitnikas – žymiausias mūsų laikų hakeris. Savo veiksmais jis pakeitė daugelio žmonių požiūrį į kompiuterius bei laikmetį, kuriame gyvename.

Pradžių pradžia. Frykingas...

Taigi Kevinas Mitnikas gimė 1964 metais šeimoje, kurioje apie kompiuterius buvo žinota tiek pat, kiek kokios nors neišsivysčiusios Afrikos šalies (a la Somalis) gyventojai yra sukaupę žinių apie Marsą. Kai jam buvo treji metukai, jo tėvai išsiskyrė. Kevinas liko su motina, kuri labiau domėjosi vyrais negu sūnaus auklėjimu. Savo ruožtu tėvas subūrė naują šeimą ir apie sūnaus egzistavimą prisimindavo gana retai. Kevinas – storas bei gana nerangus jaunuolis – buvo nuolatinis bendraamžių pajuokos ir patyčių objektas. Be to, jie su motina dažnai keisdavo savo gyvenamąją vietą. Tad jis turėjo itin mažai draugų ir jau nuo vaikystės buvo pratęs prie telefoninių pokalbių su visiškai nepažįstamais žmonėmis.

Mokykloje jaunuolis nepaprastai susidomėjo kompiuteriais. Netrukus jam pavyko įsilaužti į mokyklos kompiuterinę sistemą ir prisijungti prie pagrindinio apskrities mokyklų valdybos kompiuterio. Mokyklos jis taip ir nebaigė, tačiau jo aistra kompiuteriams ir tinklams neišblėso. Taip Kevinas pagaliau atrado sritį, kuri jam buvo be galo įdomi ir kurioje jis galėjo tapti geriausiu.

Pasitelkęs paprasčiausią terminalą, jis įsiskverbdavo į galingiausius kompiuterius, kuriuos nuo jo skyrė tūkstančiai kilometrų. Jaunuolis be jokio aukštesniojo išsilavinimo užsibrėžė sau iš pirmo žvilgsnio neįvykdomą tikslą – tapti kibernetinės erdvės karaliumi. Skirtingai nuo žmonių, kurie nuleidžia rankas taip savo ir nepasiekę, Kevinas nutarė eiti iki galo ir savo idėjų neišsižadėti. Sena išmintis byloja, jog kas ieško – tas visada randa, tad jaunasis užsispyrėlis augdamas sėmėsi žinių bei patirties, kol galiausiai pavertė savo vardą žodžio hakeris sinonimu. Bet apie viską iš eilės...

Jau palikęs mokyklą, Kevinas turėjo gana daug žinių apie kompiuterius bei telefoninius tinklus. Tačiau, norint tapti geriausiu, to buvo negana. Todėl būsimasis hakeris Nr. 1, "užsimaskavęs" ekskursantu, nuolat lankydavosi telefonų kompanijose, kur semdavosi informacijos apie tinklus bei jų veikimo

principus. Skaitė daug jį dominusios literatūros – ypatingai pamėgo specialų kompiuteristams skirtą laikraštį "TAR".

Tuo metu Mitnikas jau galėjo pasigirti fotografine atmintimi bei išskirtiniu darbštumu. Kaip ir daugelis to meto kompiuteristų, jis susidomėjo frykingu (*phreaking*). Frykingu vadinamas sugebėjimas "nemokamai" naudotis telefono paslaugomis. Keletas išminčių sukonstravo nedidelius prietaisiukus, vėliau žinomus "mėlynųjų dėžučių" pavadinimu, ir jų pagalba skambino į bet kurią pasaulio šalį, nemokėdami už skambutį nė surūdijusio skatiko. Dėžutės spalva ypatingos reikšmės neturėjo (bet kažkodėl liaudyje prigijo būtent šis pavadinimas), svarbiausia, kad ji skleidė atitinkamo dažnio garsą, kuris ir atjungdavo apsaugos sistemą.

Dėl tokių chuliganų veiksmų labiausiai kentėjo telefonų kompanijos, kurių nuostoliai buvo skaičiuojami milijonais. Tad nenuostabu, kad jos nenorėjo taikstytis su esama padėtimi – įvairiose tinklų vietose buvo įdiegti specialūs įrenginiai, gebantys atsekti pažeidėjus. Šių prietaisų pagalba nemaža šių "visuomenės priešų" dalis buvo sučiupta ir nubausta vienokiomis ar kitokiomis baudomis. Bet likę laisvėje frykeriai sugalvojo naujų įsilaužimo metodų, ir žaidimas tęsėsi...

Socialinė inžinerija. Telefoniniai pokštai...

Netrukus Kevinas tapo vienu apsukriausių Los Andželo frykerių. Apie telefonus jis žinojo labai daug, kur kas daugiau negu vidutinis telefonų kompanijos tarnautojas, ir norėjo žinoti dar daugiau. Jis turėjo kelis reikiamos informacijos gavimo variantus. Pats paprasčiausias ir veiksmingiausias – pasiknisti telefonų kompanijos šiukšlių konteineriuose, ieškant įvairiausių, iš pirmo žvilgsnio beverčių knygų, brošiūrų ar kitokių užrašų. Kartkartėmis tarp kitų šiukšlių pasitaikydavo slaptažodžių, telefonų ar kitos Kevinui reikalingos informacijos. Visus radinius jis kruopščiai bei stropiai rinkdavo savo namuose. Kito būdo taip pat negalima pavadinti ypatingai sudėtingu. Nepaisant savo amžiaus, Kevinas turėjo malonų bei pakankamai "suaugusį" (subrendusį) balsą. Jei jam reikėjo iš žmogaus išgauti kažkokios informacijos, jis tiesiog jam skambindavo ir apsimesdavo techniku, viršininku, policininku, žodžiu, bet kuo. Tokių pokalbių techniką Kevinas naudojo nuo pat ankstyvos jaunystės, tad šį "meną" jis buvo įvaldęs iki menkiausių smulkmenų.

Pavyzdžiui, kartą jam vidury nakties iš saldaus miego pavyko prikelti žmogų ir priversti vargšelį pravažiuoti 15 mylių vien tik tam, kad įjungtų Mitnikui reikalingą kompiuterinį terminalą. Hakerių tarpe tai buvo vadinama "socialine inžinerija". Šios srities meistre buvo Siuzana Sanders, taip pat priklausiusi frykerių kompanijai. Kartą, kambaryje, kuriame buvo tik telefonas bei kompiuteris, naudodamasi tik visiems prieinama telefonų knyga, ji sužinojo, kas yra atsakingas už karinės kompiuterinės sistemos saugumą. Toliau, nesukeldama jokio įtarimo, ji sužinojo viršininko telefono numerį. Apsimetusi sekretore ji tarsi boso pavedimu paskambino vienam iš jo pavaldinių ir pareikalavo nedelsiant jai paaiškinti, kodėl šefas negali įsigauti į sistemą. Po kelių minučių Siuzana jau lindėjo joje. Hakeriai žinojo, jog silpniausia sistemos grandis yra žmogus, ir puikiai tuo naudojosi.

Frykerių tarpe Kevinas atrado draugų ir bendraminčių. Artimiausio draugo vardas buvo Rosko. Jis buvo puikus programuotojas ir, be kita ko, – tikras lyderis. Nors jau dabar Kevinas buvo įgijęs daugiau žinių negu jų turėjo Rosko, bet Mitnikui vis dėlto patiko su juo bendradarbiauti. Siuzana Sanders, ta, kuri puikiai mokėdavo užkalbėti dantis telefonu, buvo iki ausų įsimylėjusi Rosko. Vos tik susipažinę, Kevinas ir Siuzana vienas kitam labai nepatiko. Jis laikė ją nereikalinga, o ji savo ruožtu pavydėjo jam jo draugystės su Rosko. Kiek vėliau, kai prie jų prisidėjo Stivenas Roudzas, geras telefoninių daikčiukų žinovas, trio virto kvartetu. Štai taip, 1980 metais, kibernetinėje erdvėje gimė nauja jėga, kurios sulaikyti nebegalėjo jokios, net pačios geriausios ir moderniausios apsaugos sistemos.

Kartą jie pakeitė telefono, kuriuo žmonės pranešinėjo apie pamestas kreditines korteles, numerį savuoju, ir ramiausiai atsakinėjo į "klientų" skambučius. Gaudami tokiu būdu kortelių numerius, hakeriai galėjo jais naudotis tol, kol telefonų kompanijos nepateikdavo nieko nesuprantantiems klientams milžiniškų sąskaitų. Tačiau Rosko grupę domino anaiptol ne pinigai. Jie suvokė savo žinių svarbą bei slaptumą. Jie jautėsi pamaloninti, kad gali pridaryti didelių nemalonumų suaugusiems. Grupės nariai jautėsi esą pranašesni už kitus, nes visos įsivaizduojamos durys buvo jiems (ir tik jiems) plačiai atvertos. Jie tebuvo maži, aplinkiniams nesvarbūs berniukai bei mergaitės, kurie labai norėjo, kad pasaulis apie juos išgirstų. O pinigai galėjo tik sutepti tokį nuostabų mitą apie savotiškus 20-ojo amžiaus "robinus hudus". Todėl nei Kevinas, nei Rosko pinigų nesiekė.

Kai kuriuos jų veiksmus kitaip negu vaikų žaidimais nepavadinsi. Kartą jie sukeitė informacinės tarnybos telefono numerį su savuoju ir kvaršino skambinantiems galvas. "O šis žmogus baltaodis ar juodaodis? Suprantate, mes turime du skirtingus žinynus, kuriuose gyventojai suskirstyti pagal odos spalvą". Arba: "Rašykite numerį: aštuoni-septyni-penki-nulis su puse. Beje, ar žinote, kaip surinkti pusę?".

Kompiuteriniai tinklai. Pirmasis areštas...

Kitas tuometinius hakerius labai dominęs dalykas buvo kompiuteriniai tinklai. Kai kurių to meto sistemų apsauga buvo ypatingai silpna, o tai leisdavo hakeriams į minėtas sistemas įsiskverbti nepastebėtiems. Kartą kompanijos *U.S. Leasing* administratorius, Džonas Viplas, pastebėjo, jog visi jo prižiūrimi kompiuteriai dirba žymiai lėčiau negu anksčiau. Kiek vėliau minėta kompanija sulaukė asmens, prisistačiusio firmos DEC techniku, skambučio. Jis pareiškė norįs pataisyti sistemos "negalavimą" ir paprašė įėjimo į sistemą slaptažodžio. Budintis su neslepiamu džiaugsmu jį jam "išdavė". Tačiau ryte nebuvo pastebėta jokio kompiuterių būklės pagerėjimo. Buvo atliktas tyrimas, kurio metu paaiškėjo, jog iš firmos DEC niekas neskambino, ir pas juos apskritai niekada nėra dirbęs žmogus tokia pavarde.

Džonas Viplas pakeitė visus sistemos slaptažodžius ir laukė, kol įsibrovėliai imsis ryžtingesnių veiksmų. Netrukus jiems buvo paskambinta dar kartą, tik šįsyk jokios informacijos skambinantysis negavo. Kitą rytą administratorius pastebėjo, jog vienas iš printerių atspausdino visą ruloną įvairių keiksmažodžių. Tik tada Viplas suprato, kad turi reikalų su hakeriais.

Jis pamėgino juos susekti, tačiau tai pasirodė esąs neįtikėtinai sudėtingas uždavinys. Bandymas nustatyti skambinusiojo numerį, kaip, beje, ir visi kiti, baigėsi eiline Džono nesėkme, nes skambutis "praskrodė" iškart kelias sistemas. Džonas paskambino kolegoms, dirbusiems kitose kompanijose, kurios taip pat naudojosi DEC kompiuteriais ir nustatė, kad vos ne kiekvienoje jų būta neteisėto prisijungimo atvejų. Tačiau dauguma šių kompanijų minėtų faktų į viešumą kelti nenorėjo, nes negrįžtamai prarastų klientų pasitikėjimą. Neslėpdamas apmaudo, Viplas nusprendė, jog šio reikalo jam niekada nepavyks išnarplioti ir galutinai nuleido rankas. O tuo metu

"išdykėlių" gauja jau rinkosi naują "auką" – šį kartą jų taikiniu tapo kompanijos *Pacific Bell* sistema COSMOS, turinti didžiulę telefonų kompanijos duomenų bazę.

Šiam tikslui Kevinui ir Rosko buvo reikalingi patikimi slaptažodžiai. Knisimasis po COSMOS centro šiukšlių konteinerius buvo nevaisingas, tad, neturėdami kitos išeities, jie suplanavo itin rizikingą bei pavojingą žingsnį – patekti į centro vidų. Kevinas prisistatė kompanijos darbuotoju, kuriam buvo patikėta nedelsiant apžiūrėti pastatą. Rosko ir Marką Rosą jis pavadino savo pavaldiniais. Budėjęs vyrukas prarijo kabliuką ir, net nepaprašęs pateikti pažymėjimų, įsileido juos vidun. Po poros valandų "lankytojai" pasišalino, kartu su savimi "pašalinę" iš kompanijos turto aprašų kelis tuzinus įvairiausių knygų, krūvą COSMOS dokumentacijos ir dar visokių popiergalių. "Akylasis" sargas juos išleido, vėlgi neuždavęs nei vieno klausimo. Matyt, jis nebuvo informuotas, kad gyvena naujajame amžiuje, kuriame viskas yra nauja, netgi vagys. Ryte administratorius pastebėjo, kad trūksta kelių kompanijai labai svarbių COSMOS dokumentacijos tomų. Tuoj pat buvo iškviesta policija, kuri nedelsiant pradėjo tyrimą.

Šį darbą policijai žymiai palengvino nelaboji Siuzana Sanders. Po to, kai Rosko ją metė, ji tik ir ieškojo tinkamos progos jam atkeršyti. Taip buvo išaiškinti ir vaikinų pokštai su *U.S. Leasing* – Džonas Viplas buvo maloniai nustebintas, sužinojęs, kad jį terorizavę hakeriai sučiupti. Rosko ir Markas Rosas atsidūrė už grotų (nors ir neilgam), o Kevinas, kaip nepilnametis, buvo nuteistas lygtinai.

Kondoras ir Sakalas. "Sunkiųjų" paauglių kalėjimas...

Ši bausmė nepriverte Keviną atsisakyti savo hobi. Netekęs senųjų draugų, jis tuoj pat susirado naujų. Jis susipažino su Leniu De-Čiko, apie kurį jau sklido legendos: dar besimokydamas vidurinėje, jis pakartojo Kevino "žygdarbį" ir prisijungė prie apskrities mokyklų valdybos pagrindinio kompiuterio. Tuo metu Kevinas dar neturėjo nuosavo kompiuterio, ir savo nešvariems darbeliams bičiuliai naudojo radio parduotuvėse buvusius terminalus. Kevinas įkalbėdavo parduotuvės menedžerį, kad šis leistų jiems pasilikti iki vėlumos. Tačiau vėliau komanda atrado naują "ryšio gavimo" metodą. Pasinaudoję tuo, kad į netoliese esantį Pietų Kalifornijos universitetą galėjo įeiti ir išeiti kas panorėjęs, du avantiūristai nepastebimai įsėlindavo į kompiuterių klasę. Šis drąsus žingsnis buvo panašus į Kevino mėgstamiausios firmos "Trys kondoro dienos" herojaus veiksmus. Lenis gi save vadino Sakalu. Toks buvo herojaus iš filmo "Sakalas ir sniego žmogus" slapyvardis. Pastarasis veikėjas perdavinėjo rusų žvalgybai informaciją iš palydovinio tinklo TRV.

Žaidimas tęsėsi. Neužilgo jie jau žinojo kiekvieno klasėje dirbančio žmogaus slaptažodį. Viskas ėjosi it sviestu patepta, kol kartą sistemos administratorius Markas Braunas pastebėjo, jog kažkas naudojasi sistemos ištekliais, prieinamais tik administratoriams. Jis ėmėsi savarankiškai narplioti šį reikalą ir nustatė, kad prisijungiama būdavo už universiteto ribų. Netrukus pažeidėjai "prisikasė" iki elektroninio pašto, ir administratorius nutarė imtis kardinalių veiksmų. Laikydamas save hakeriu (senąja šio žodžio prasme), Braunas ėmė sekti įsibrovėlį. Į pagalbą jis pasitelkė savo kolegą Džoną Solomoną, taip pat anksčiau išdykavusį su frykingu. Jie šiek tiek apribojo pažeidėjo teises, tokiu būdu pastūmėdami jį imtis ryžtingesnių veiksmų. Ir vieną gražią dieną Solomonas pastebėjo, kad pažeidėjas vėl prisijungė prie sistemos – šį kartą iš tos pačios laboratorijos, kurioje jis, Solomonas, tuo metu jo, pažeidėjo, ir tykojo.

Apėjęs visus kompiuterius, prie vieno iš jų Solomonas pastebėjo storoką vaikiną, besiknisantį popierių krūvoje. Šalia sėdėjo draugelis, visai dar vaikas. Solomonas atpažino Mitniką. Apsauga perdavė juos policijai. Po šių pokštų Kevinas pakeitė savo gyvenamąją vietą. Dabar laiškai jam eidavo adresu – "Holtono" sunkiai auklėjamų paauglių kalėjimas. Sąlygos šioje ugdymo įstaigoje buvo tikrai sunkios: kalinių branduolį sudarė chuliganai bei nuteistieji už kitus "sunkius" nusikaltimus, Kevinas čia buvo vienintelis, "stumiantis" laiką už kompiuterinius "juokelius".

Kalėjime Kevinas nešvaistė laiko veltui. Jis parašė programą, liečiančią nuteistųjų bylų peržiūrą, taip pat padėjo policijai parengti mokomąją medžiagą apie kompiuterinių sistemų apsaugos būdus. Už šią pagalbą, neatsėdėjęs viso jam skirto laiko, 1983 metais Kevinas buvo paleistas. Tačiau net kalėjimas nesumažino jo noro bei pasiryžimo tęsti savo darbelius. Hakingas jam tapo narkotiku, liga, neišgydomu virusu. Jis sugalvodavo sau įvairiausias užduotis, išspręsdavo jas ir tuoj pat imdavosi kitų, dar sudėtingesnių ir pavojingesnių.

Pradingimas. Hakingas lyg narkotikas...

Pasinaudojęs savo pažintimis, Kevinas įsidarbino firmoje "Videoterapija", kurioje užsiėmė popierizmu. Tačiau jį laikęs pavadėlis eilinį kartą nutrūko, ir Mitnikas vėl pradėjo "skęsti" hakinge. Drauge su Stivenu Roudzu jis išdykavo su kreditinėmis kortelėmis. Šį kartą nuo kalėjimo jį išgelbėjo vienas jo pokštų. Kartą, paskambinęs policijai bei apsimetęs detektyvu, Kevinas užtiko orderį savo areštui. Ir Mitnikas pradingo. Sklido gandai, kad jis emigravo į Izraelį. O iš tiesų jis pakeitė gyvenamąją vietą ir gyveno su padirbtais dokumentais, laukdamas kol pasibaigs orderio galiojimo laikas. 1985 metais, "išėjęs" iš pogrindžio, Kevinas susirado Lenį. Dažniausiai jie pigiame motelyje nuomodavosi kambarį su telefonu ir užsiimdavo naktimis savo "reikaliukais".

Suvokdamas, kad hakingas jam jau virto manija ir kad jis yra žmogus be ateities, Kevinas įstoja į "Los Andželo kompiuterių centrą". Ten jis susipažino su Boni Vitelo ir pakvietė ją pietų. Jie pradėjo susitikinėti. Norėdamas jai patikti, Kevinas ėmėsi ryžtingai numetinėti svorį, o po kurio laiko jai pasipiršo. Tai buvo jo mėginimas pradėti normalų doro, įstatymus gerbiančio piliečio gyvenimą. Bet, kaip ir anksčiau, neramioji jo prigimtis nugalėjo, ir Kevinas vėl "nutrūko". Šį kartą jis mėgino nukopijuoti operacinę sistemą XENIX i *Santa Cruz Operation Systems*. Ir... eilinė nesėkmė. Tinklo administratoriui visiškai atsitiktinai pavyko nustatyti telefono numerį, o tada jau ir adresą, kuriuo kartu su Boni gyveno Kevinas. Išvengti bausmės jam pavyko tik išdavus kelias savo paslaptis bei papasakojus, kaip jis įsigavo į SCO.

Nepaisant visų nesklandumų, Kevinas ir Boni susituokė. Boni tikėjosi, kad sugebės neutralizuoti vyro polinkį į hakingą. Deja, to padaryti jai nepavyko. Kevinas ją apgaudinėjo, užsiimdamas hakingu su Leniu. Kai Boni jam skambindavo, Mitnikas aiškindavosi, kad užtrunka dėl skubaus darbo mokomajame centre, ar tūkstančiu kitų priežasčių.

Nepaisant visko, Kevinas norėjo susirasti įdomų darbą. Jis mėgino įsidarbinti *Security Pacific* banke. Tačiau sužinoję apie jo praeitį darbdaviai buvo šokiruoti, ir darbo Kevinas negavo. Savo pasipiktinimą jis išreiškė savaip: po kelių dienų vienas laikraštis gavo pranešimą lyg ir iš minėto banko, kad neva tasai bankas patyrė 400 milijonų dolerių nuostolių. Jei ši informacija patektų į spaudą, bankas netektų kur kas didesnės negu 400 milijonai sumos.

Darbo imasi FTB. Judas...

1988-jų vasarą Kevinas su Leniu perrašinėjo kompanijos *Digital* sistemos VMS bazinį kodą. Nors kompanija ir konstatavo įsilaužimo faktą, nusikaltė-

liai taip gerai "saugojosi", jog prieš juos nebuvo rasta jokių įkalčių.

Tačiau Leniui pamažu ėmė nusibosti toks gyvenimo būdas. Jis turėjo darbą, kuriuo buvo visiškai patenkintas, ir nenorėjo jo netekti. Tada Kevinas pradėjo Leniui grasinti bei visaip jį bauginti. Įkyrusis Mitnikas paskambino į jo firmą, ir, prisistatęs mokesčių inspektoriumi, apkaltino "draugą" sukčiavimu. Draugystė netruko iširti. Kevinas virto nervingu, neadekvačiai reaguojančiu į aplinkinius žmogumi, susierzinančiu dėl menkiausios smulkmenos, visas naktis praleidžiančiu prie kompiuterio ekrano.

Lenis įtemptai galvojo, kaip jis galėtų atsikratyti Kevino. Apsvarstęs visus variantus, nutarė jį įduoti. Vienu šūviu jis ketino nušauti du zuikius: atsikratyti "bičiulio" ir išvengti kaltinimo dėl hakingo. Jis veikė kaip tikras Judas. Naktį į pastatą, kuriame buvo įsikūrusi jo ir Mitniko "virtuvė", atvedė būrį FTB pareigūnų. Lenis turėjo diržą, prie kurio buvo pritvirtintas mikrofonas, kad pareigūnai galėtų įrašyti jų pokalbį. Vėliau pasklido legenda, kad Lenis pardavė Keviną dėl pralaimėtų jam 120 dolerių (ar tai nekelia asociacijų su 30-čia sidabrinių iš Biblijos?). Bet Kevinas nebuvo nei Jėzus, nei Robinas Hudas, jis buvo berniukas, kuris taip pasinėrė į savo žaidimą, jog žaidimas jį prarijo. Šis žaidimas, lyg narkotikas, apnuodijo Kevinui smegenis, ir šis jau nei dienos nebegalėjo fiziškai išgyventi be kompiuterių, tinklų, įsilaužimų...

Vėl į pogrindį...

Kilo skandalas. Apie Mitniko bylą rašė laikraščiai. Federaliniai organai buvo šokiruoti to fakto, jog jaunas žmogus be jokio aukštojo išsilavinimo sugebėjo pralaužti telefoninę sistemą, atjunginėti didelių bei rimtų kompanijų kompiuterius ir sužinoti karines paslaptis. Valdžia pripažino savo bejėgiškumą prieš tokį nusikaltėlių tipą. Jei Kevinas būtų dirbęs priešų žvalgybai arba kokiai nors teroristinei organizacijai, pasėkmės galėtų būti daug liūdnesnės. Pasaulis sužinojo, jog bet kokioje kompiuterinėje sistemoje galima rasti spragų – tereikia trupučio noro bei užsispyrimo.

Teisėjas be jokio pasigailėjimo pasiuntė Mitniką į kalėjimą. Lenis gi atsipirko penkerių metų bandomuoju laikotarpiu, 750 visuomeninio darbo valandų bei 12000 dolerių kompensacija *Digital*. Vėliau jam pavyko gauti programuotojo darbą vienoje nedidelėje firmoje.

Atsėdėjęs metus kalėjime, Kevinas buvo įrašytas į psichoterapijos kursą pagal anoniminių alkoholikų programą. Viena iš išankstinio paleidimo sąlygų buvo reikalavimas neliesti kompiuterio bei modemo. Bet ir tai nepriverte Kevino apsigalvoti. Po kurio laiko jis ir vėl "nutrūko".

Šį kartą jis vykdė dar sudėtingesnius uždavinius ir tai neliko nepastebėta. Kevinas buvo įtariamas įsilaužimu į transporto departamento, kariuomenės bei FTB kompiuterines sistemas. Tačiau šį kartą Mitnikas jau buvo daug ko pasimokęs, tapo dar gudresnis bei suktesnis ir pabėgo anksčiau negu jį pričiupo. Nepaisant įtemptos paieškos, nuo 1992 iki 1994 metų apie jį nieko nebuvo girdėti, kol iš kompanijos Motorola nebuvo pavogta už palydovinio ryšio kontrolę atsakinga programinė įranga. Prisiminusi ypatingą Kevino aistrą mobiliems telefonams, FTB nedelsiant pradėjo eilines Mitniko gaudynes. Jį beveik pavyko pagauti Sietle, kur iš vienos kompanijos jis pavogė mobiliųjų telefonų serijinius numerius. Tačiau Kevinas klausėsi būrio, turėjusio jį suimti, pokalbių ir vėl paspruko. Tuo metu jis dirbo vietinėje ligoninėje.

Titanų dvikova. Įkalinimas...

Niekas negalėjo net pagalvoti, kad nedidelės ligoninės kompiuterių technikas yra žymiausias pasaulio hakeris. Jis buvo tylus ir darbštus. Bet kad patvirtintų savo, kaip "hakingo karaliaus", titulą, jis stojo į kovą su lygiu varžovu – geriausiu informacijos apsaugos specialistu Cutomu Šimomūra. Per Kalėdas, kol pastarasis slidinėjo kažkur kalnuose, Kevinas įsilaužė į jo namų kompiuterį ir persirašė sau kelis asmeninius failus. Įdiegtos apsaugos sistemos dėka ši ataka buvo pastebėta ir Cutomu privalėjo nedelsiant grįžti namo. Antruoju Mitniko žingsniu buvo elektroninė balso žinutė, kurioje Kevinas atvirai šaipėsi iš geriausio pasaulyje apsaugos sistemų žinovo. Šimomūra priėmė iššūkį ir pradėjo Mitniko paiešką.

Buvo paskelbta žmogaus medžioklė. Šimomūra nuolat atsekdavo tas kibernetinės erdvės vietas, iš kur Kevinas prisijunginėdavo. Buvo nustatyta, kad jis gan dažnai naudoja viešuosius terminalus, bet tikslios jo buvimo vietos nustatyti niekaip nepavykdavo. Netrukus pavyko susiaurinti paieškos regioną: Pietų Karolinoje esantis Raleiho miestelis. FTB ir Šimomūra patruliavo rajoną, mėgindami susekti skambučius iš mobilaus ryšio telefonų. Operacija buvo laikoma griežčiausioje paslaptyje, visos pareigūnų racijos bei kitos ryšio priemonės buvo išjungtos. Galiausiai vasario 15-osios naktį federaliniai agentai pasibeldė į namo, kuriame kita pavarde gyveno Mitnikas, duris.

Keviną eilinį kartą pasiuntė už grotų, kur jis tebesėdi iki šiol. Valdžia yra taip įbauginta vyruko sugebėjimų, jog bijo išleisti jį į laisvę. Greičiausiai jie pribijo, jog kitą kartą jo jau gali nebepagauti. Nežinia kokio masto bus nauja Kevino užsibrėžta užduotis, žinoma, jei jis dar kada nors išvys saulės šviesą.

Iš Cutomu Šimomūros, neutralizavusio geriausią visų laikų hakerį, spauda padarė tikrą Holivudo herojų. Apie Kevino medžioklę buvo parašyta knyga "Takedown", nufilmuotas filmas bei sukurta Interneto svetainė (http://takedown.com).

Visi supranta, jog kalėjimas vargiai pakeis Keviną. Jis taip ir nepripažino savęs kaltu nei pagal vieną kaltintojų pateiktą punktą. Kevinas tiesiog žaidė savo žaidimą, kuriame jam sekdavosi daug geriau negu daugumai kitų. Jis niekam nelinkėjo nieko bloga. Kalėjime jam ne pyragai. Sąlygos prastos, o svarbiausia – Mitnikas visiškai izoliuotas nuo kompiuterio bei telefono. Įkalinimo įstaigos vadovybė atmetė netgi advokato prašymą leisti perskaityti Kevinui tyrimo medžiagas iš nešiojamo kompiuterio be modemo. Mitniko bijo, labai bijo.

O hakeriai pavertė Mitniką savo dievaičiu. Internete atidaryta speciali svetainė (http://www.kevinmitnick.com/home.html), kurioje galima rasti daugybę faktų apie jo gyvenimą, pasirašyti po laišku su reikalavimu paleisti "nekaltą". Taip pat galite parašyti Kevinui laišką (kmitnick@2600.com), kuris bus atspausdintas ir perduotas Mitnikui į kalėjimą.

Visa hakerių bendruomenė kovoja už stabo paleidimą. Ne taip seniai jie įsilaužė į *Yahoo!* svetainę (http://www.yahoo.com) ir pagrindiniame puslapyje paliko pranešimą, kad tinkle aktyvuota loginė bomba, kuri turėjo sprogti per 1998 m. Kalėdas, jei iki to laiko Kevinas nebus paleistas į laisvę. Prieš kelis mėnesius panašiai nukentėjo *id software* (http://www.idsoftware.com) svetainė.

Kevino Mitniko istorija dar nebaigta, tačiau jau dabar aišku, jog jis – nelaimingas žmogus. Geriausi gyvenimo metai paaukoti hakingui. Ar jis dėl to gailėsis? Tikėkimės, kad kai tik bus paleistas iš kalėjimo, Kevinas pats mums apie tai pasakys.

Daugiau informacijos apie Keviną Mitniką galite gauti šiais adresais: http://www.2600.com/kevin/indexarchive.html, http://www.hackzone.ru.

Parengė Number{9}

KODAI

X-Files

Jei Vilmoro (Willmore) kompiuteryje žodyje **"Welcome"** dešiniuoju pelės mygtuku spustelsite raidę **"o"**, jūs galėsite į jį įeiti be slaptažodžio.

Midtown Madness

Paleisdami žaidimą, komandų eilutėje nurodykite šiuos parametrus:
-allrace,
-allcars.
To dėka taps prieinamos atitinkamai visos trasos arba visos mašinos. Jei iš karto įvesite abu parametrus, apskritai viskas taps prieinama.

Mortal Combat 4

111-111 — bet koks ginklas;
222-222 — pradėti kovą su bet kokiu ginklu;
666-666 — išjungti muziką;
123-123 — pergalė vienu smūgiu.

Tom Clancy's SSN

Klavišas "B" aktyvuoja pranešimų įvedimo režimą, reikalaujantį iš pradžių surinkti CISCO SEZ ir paspausti [Enter]. Dabar, paspaudę "B", jūs galite įvesti skirtingus kodus. Štai ir jie:
BE MY BUDDY – paprastas arba povandeninis laivas, į kurį nusitaikoma, tampa sąjungininku;
FLIP HER – apsuka jūsų povandeninį laivą;
ZEPPLIN – jūsų povandeninis laivas skrieja kaip dirižablis;
DROP ANCHOR – staigus sustojimas;
HEAL ME – visų jūsų laivo pakenkimų likvidavimas.

South Park

Žaidimo metu paspauskite [Esc] ir pasirinkite *Options*. Tuomet spustelkite kairiajame apatiniame kampe ir įveskite vieną iš šių kodų:
EGOTRIP – priešams išauga didžiulės galvos;
BEEFCAKE – nemalonumas;
SWEET – visų rūšių ginklai gauna neribotą kiekį šovinių;
FRAMERATE – frame rate atvaizdas.

Outcast

Taigi įjungiate Notepad (bloknotą) ir atidarote failą outcast.ini iš segtuvo Outcast /oc posegtuvio. Pradedate redaguoti:
Pastaba: iš pradžių geriau pasidarykite atsarginę kopiją.
Sveikata ir visa kita:
Skyrius [Bonuses]
MoneyChest=5.0000000 keiskite į MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 keiskite į Money=1000000.0
Life=5.0000000 keiskite į Life=5000000.0
Taip pat galite redaguoti ir tai:
Skyrius [SimpleGun] – tai ginklas, su kuriuo jūs pradedate žaidimą. Ar reikia jį šiek tiek patobulinti? Pirmyn:
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=310.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=22
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=30.000000
Norite patekti pro užrakintas duris neturėdami rakto?
Tiesiog atsistokite visiškai prie pat durų ir meskite F-LINK (tai teleporteris). O dabar teleportuokitės. Taip jūs atsidursite kitoje durų pusėje.

Drakan: Order of the Flame

Paspauskite "/" ir įveskite:
iamgod arba **sanctuary** – God mode.
smeghead – Visas gyvenimas.
debug on ir **debug off** – Įjungtas/išjungtas derinimo režimas.
all weapons – Derinimo režimo ginklų sąrašas.

Command & Conquer Tiberian Sun

Kaip gauti begalinį *Firestorm Wall* (G.D.I.)? Pirmiausiai pilnai pakraukite *Firestorm Wall* ir įjunkite jį. Dabar, kol siena dar dirba, atjunkite arba parduokite kelias energijos stotis, kol *Firestorm Wall* paveiksliuke neatsiras užrašas **"On Hold"**. Dabar jūsų siena stovės tol, kol nebus atstatytas reikiamas elektros energijos kiekis.

Sinistar Unleashed

Iškviečiate komandų eilutę (~) ir pirmyn:
cheatnodmg – God Mode.
cheatfreecrystal – Nemokami kristalai.
level # – Pereiti prie lygio # (0-23).

Re-Volt

Iš segtuvo **"cars"** (kuris savo ruožtu įeina į žaidimo segtuvą) persikelkite į jums patikusios mašinos segtuvą. Atidarykite failą *Parameters.txt* ir pakeiskite parametro **"TopSpeed"** (didžiausias greitis) reikšmę į jums reikalingą. Taip pat galite pakeisti ir tokius parametrus kaip greitėjimas, ratų dydis ir pan. Viską rasite šiame faile.
Kodai įvedami *Name Wheel*. Galite surinkti kodą, grįžti į *Name Wheel* bei surinkti reikiamą jums vardą, apgaulė liks.
carnival – Visos mašinos.
sadist – Dešinysis "Shift" – ginklo pasirinkimas žaidimo metu.
tracker – Visos trasos.
changeling – Mašinos pakeitimas *Mid-Race* metu.
makeitgood – Aktyvizuojami įdėti redaktoriai.
tvtime – Įjungia kameras spaudžiant klavišus F5 ir F6.
drinkme – Mažos mašinos.
urco – Galima pasirinkti NSO (UFO).

Madden NFL 2000

Užbaikite *Madden Challenge*, tuomet įveskite atitinkamus kodus:
painful – Daugėja pakenkimų.
nopicks – Be perėmimų.
qbintheclub – Nuostabūs praėjimai.
quarkandstar – Dideli prieš mažus.
itsinthegame – EA Stadionas.
wildwest – *Dodge City* stadionas.
cowboys – Fantazinė komanda *Marshalls*.
mojo – Visos 60-ųjų komandos.
sideburns – Visos 70-ųjų komandos.
KillerJoke – Klounų komanda.
Phalanx – *Centurion* komanda.
Snaptaclepnt – *Sugar Buzz* komanda.
XmasGift – *XMax Rush* stadionas.
BtheBall – Kamera kamuoliuke.
inthefuture – Industrialų komanda.
airmadden – Ypatingas šuoliukas.
teammadden – Visos komandos.
weputithere – *Tiburon* stadionas.

Rocky Mountain Trophy Hunter 2

Norėdami įvesti kodą, paspauskite klavišą, kai jūs esate *Hunt Screen*. Ekrano viršuje pasirodys komandų eilutė. Įveskite kodą ir paspauskite aktyvavimo klavišą. Norėdami grįžti į *Hunt Screen*, paspauskite vėl.
-rmshow – Rodo visas būtybes žemėlapyje ir GPS.
-rmshot – Perkelia jus prie artimiausio gyvūno.
-rmlight – Daro jus greitesnius.
-rmsharpshot – Vaizdas iš patrankos.

Shadow Man

Įėjimas į apgaulės meniu:
Iš segtuvo, į kurį jūs įrašėte žaidimą, persikelkite į jo posegtuvį DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH. Ten jūs rasite šiuos tris failus: E3.MSC, DEBUG.MSC ir RELEASE.MSC. Pervadinkite failą RELEASE.MSC į RELEASE.MEN, o tuomet nukopijuokite failą DEBUG.MSC ir pervadinkite jį į RELEASE.MSC. Dabar, kai jūs paleisite žaidimą, matysite naują meniu su daugybe įdomių galimybių.

Mob Rule

Norėdami patekti į apgaulės režimą, paleiskite žaidimą ir rinkdamiesi komandos spalvą įveskite kodą bei nuspauskite "Return". Jei įvedėte teisingai, išgirsite garsinį signalą.
Po to, žaidimo metu, jūs galite įjungti arba išjungti šį režimą klavišo "C" pagalba.
speed364 – Greitina žaidimą tinklu.
worker928 – Leidžia bet kuriuo metu pirkti vergus.
pickup036 – Leidžia užimti *Enemy Beacons*.
weapons563 – Galima nupirkti gangsteriui bet kokį ginklą.
tenants872 – Bet kuriuo metu leidžia pasirinkti bet kokį nuomininką.
loans458 – Galima paimti iš banko bet kokio dydžio paskolą.
estates216 – Nuosavybės pirkimas be sąlygų.



Naujienos

Šaunuoliai!!!

Dėkojame visiems, dalyvavusiems vairalazdės konkurse. Jį laimėjo poetas iš Panevėžio p. Audrius Mikalauskas už savo liūdnai žavius pamąstymus:

Skrieja puslapiai pro mano akis,
Kas mane taip žavi, kas man pasakys?
Uždarau balkoną, Windows ir duris.
Skersvėjis pradingo. Bet ir žavesys...

laimėta



Microsoft skelbia legalizavimo kampaniją Lietuvoje

Rugsėjo 6 d. p.Bo Kruse, Microsoft direktorius Baltijos valstybėms paskelbė Microsoft legalizavimo kampanijos pradžią Lietuvoje. Išplatintame pareiškime skelbiama: "Lietuvos teisėsaugos institucijos ir tarptautinis Business Software Alliance (BSA) yra pasiruošę pradėti aktyvius veiksmus prieš vartotojus, naudojančius neteisėtą programinę įrangą Lietuvoje. Pastarųjų mėnesių rezultatai rodo, kad prieš nusikaltimus vykdančius asmenis bus imtasi griežtesnių veiksmų. Šia akcija Microsoft nori savo klientams suteikti unikalią galimybę legalizuoti savo programinę įrangą, kol dar ne vėlu. Dabar mūsų klientai turi unikalią galimybę pirkdami mūsų produktus itin daug sutaupyti – tik dabar ir niekada vėliau".

P.Bo Kruse teigimu, Lietuvoje programinės įrangos kainos yra 50% mažesnės nei JAV. P.Bo Kruse paklausėme, ar jis nemano, kad ir 50% mažesnė kaina Lietuvos vartotojui vis tiek yra per didelė. Atsakymas buvo toks: "Svarbu ne kaina, o žmonių supratimas, kad už prekę reikia mokėti. Jei pas jums iš namų pavogtų kompiuterį, ar jūs nevadintumėte tai vagyste?".

Taigi išvadas, manau, kiekvienas pasidarys pats.

UAB "Sonex" mokymo centras pradeda įgyvendinti mokymo programą, skirtą neprigirdintiesiems ir kurtiesiems. Šia programa SONEX mokymo centras suteiks galimybę neprigirdintiems ir kurtiesiems žengti koja kojon su smarkiai besivystančiomis kompiuterių technologijomis.

SONEX mokymo centre veikiančiame Sylvan Prometric egzaminų filiale bus galima laikyti LINUX operacinės sistemos instaliavimo, konfigūravimo ir sistemos administravimo egzaminą ir tapti sertifikuotu specialistu.

Klaidos Xeon

Kompanija *Intel* patvirtino, kad naujausiame jos procesoriuje **Pentium III Xeon** yra klaidų, ir tai uždels serverių bei darbinių stočių, kurios naudoja šiuos serverius, pristatymą. *Intel* žada per kelias savaites išsiaiškinti iškilusias problemas.

Armored Fist 3 jau pasirodė

Kompanija *NovaLogic* pradėjo pardavinėti tankų simuliatorių **Armored Fist 3**, kuris realistiškesnis, dinamiškesnis bei numato galimybę žaisti tinklu, be to, jis naudoja naujausią garsinį variklиuką *Voxel Space 32*.

Sunkumai su UT Direct3D

Kompanija *Epic Games* užvertė nepatenkintų kompiuteriu su greitintuvais, besiremiančiais RivaTNT ir 64 Mb atmintimi, savininkų laiškų lavina. Žaidimas "lūžta", be to, smarkiai. Pasirodo, kuūrėjai netgi netestavo, kaip žaidimas veikia tokiose kompiuteriuose! Jie ramiai aiškina, kad esant 128 Mb viskas puikiai veikia. Tai galima pavadinti arba atviru aplaidumu, arba dideliu niekšiškumu. Tarsi mažai būtų 64 Mb vartotojų? Tačiau kūrėjai į tai neatsižvelgė ir testo neatliko. Ir dabar jie labai nustebę, kad kažkas ne taip. Tiesa, priežastį, ačiū dievui, išsiaiškino – praktiškai visos tekstūros dubliuojamos į operatyviąją atmintį, užgoždamos visa kita ir versdamos *Windows* naudoti kešą.

Žinoma, kaltininkai atsirado – tai arba *Microsoft* su *DirectX 7.0*, arba *nVidia* su naujausiais draiveriais. Taigi greičiausiai artimiausiu metu bus išleistas pataisymas (draiveris arba naujas *DirectX*, pavyzdžiui, 7.01).

O kol kas patariame naudoti *OpenGL*, jis ne taip stabdo žaidimą, ir bent jau įmanoma žaisti.

Homeworld pataisymai

Kompanija *Sierra* išleido ką tik pasirodžiusio žaidimo **Homeworld** versijos 1.03 pataisymą. Atlikti tokie papildymai ir pakeitimai:

- panaikinti sunkumai nustatant *firewall* – anksčiau automatinio nustatymo rezultatas būdavo visada teigiamas;
- dalinai panaikinti sunkumai su *OpenGL*. Versijoje 1.0 *Windows 9x* terpėje *OpenGL* negalėjo būti naudojamas kortose su RivaTNT dėl problemų su draiveriais *Win95* terpėje. Dabar *OpenGL* veikia, tiesa, tik *Windows 98* terpėje;
- geriau veikia i740, naudojant *Direct3D*;
- norint pašalinti problemas su *Voodoo2* SLI, reikia iš tinklalapio http://www.glsetup.com/where.htm atsisiųsti programą GLSetup ver. 1.07. Esmė tame, kad nors **Homeworld** išleidžiamas šios programos 1.06 versijos pagrindu, tačiau tai nepašalina problemų, kylančių dėl *Voodoo2* SLI.

Atsisiųsti **Homeworld** pataisymus galima adresu: ftp://ftp.avault.com/patches/HomeworldPatch.exe (1.62 Mb).

Grand Thief Auto 3D

Take-Two kompanija už 11 milijonų JAV dolerių iš *Inforgames Entertainment* įsigijo firmą *DMA Design*. *DMA Design* žinoma kaip populiarios serijos **Grand Thief Auto** kūrėja. Po šio pirkinio turi atsirasti tinklalapis **Grand Theft Auto Online Crime World**, o taip pat serijos **Grand Thief Auto 3D** pratęsimas. Smulkmenos kol kas nežinomos.

Kingpin versijos 1.21 pataisymas

Šiuokart tai oficialus žaidimo **Kingpin: Life of Crime** pataisymas. Kartu su šiuo pataisymu pasirodė ir SDK, skirtas beta versijos žaidimui, tik aktyvumo kuriant modifikacijas kol kas nepastebėta.

Versijos 1.21 pataisymas – ftp://ftp.3dgamers.com/pub/3daction/00archives/kingpin/releases/kingpin_v121_patch.exe (2.2 Mb).

SDK 1.21 (beta) – ftp://ftp.3dgamers.com/pub/3daction/00archives/kingpin/unsupported/kingpin_sdk_121.zip (1.5 Mb).

Geriausi žaidimai

PC Data kaip visada pateikė geriausiai šiuo metu perkamų žaidimų sąrašą. Rezultatai nenustebino:

1. **Command and Conquer 2: Tiberian Sun**
2. **MP Roller Coaster Tycoon**
3. **Starcraft**
4. **Rainbow Six Gold Edition**
5. **Need For Speed 3**
6. **Sim City 3000**
7. **Monopoly Game**
8. **Microsoft NFL Fever**
9. **Cabela's Big Game Hunter**
10. **Half-Life**

Pasirodė Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade

3DO kompanija pradėjo pardavinėti papildytus žaidimus **Heroes of Might and Magic III, Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade**. Čia jūsų laukia:

- 6 naujos kampanijos;
- virš 30 naujų scenarijų;
- virš 70 naujų žemėlapių;
- 2 naujos herojų rūšys;
- 12 naujų junitų rūšių.

Norint paleisti šį papildymą, reikalingas originalus **Heroes of Might and Magic III** diskas.

Rogue Spear papildomas nebus

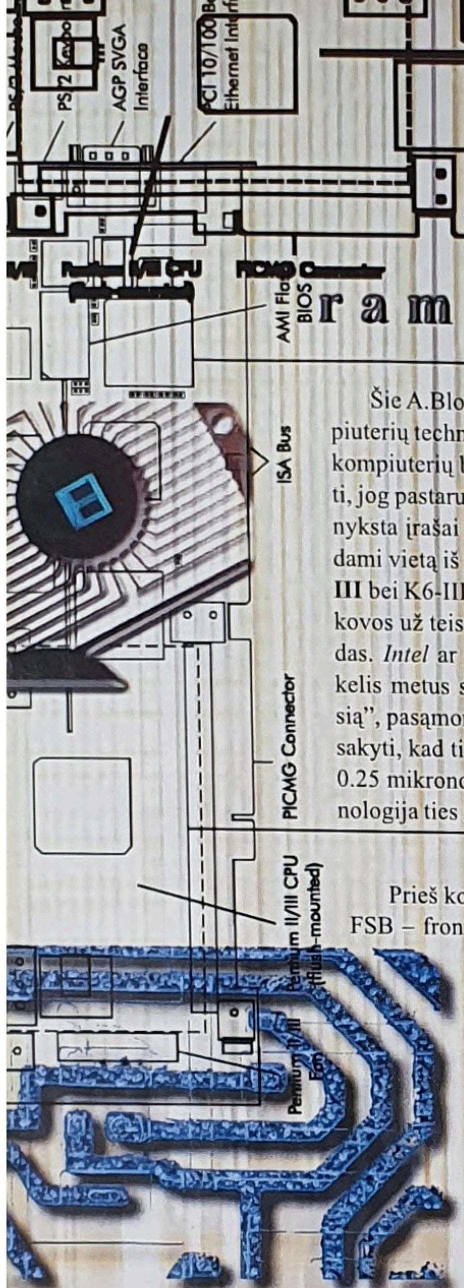
Red Storm Entertainment kompanija pareiškė, kad *Aztech New Media* toliau neplėtos **R6 Rogue Spear**, kadangi *Aztech New Media* firma užsidaro.

Lionhead leis kompanija Activision

Kompanija *Lionhead* pareiškė, kad du naujus šios firmos žaidimus, kurie šiuo metu yra kuriami, leis ir platins kompanija *Activision*.

Cirrus ir Microsoft

Kompanija *Cirrus Logic* kurs ir gamins audio mikroschemą portatyviniams audio prietaisams, kuriems bus naudojama kompanijos *Microsoft* programinė įranga *Windows Media Technologies 4*.



...ramybė lieka mūsų sapnuose...

Šie A.Bloko žodžiai puikiai apibūdina situaciją kompiuterių techninės įrangos rinkoje. Jei reguliariai stebite kompiuterių bei jų dalių kainoraščius, turėjote pastebėti, jog pastaruoju metu iš skirsnio "procesoriai" pamažu nyksta įrašai **Intel Pentium II** bei AMD K6-2, užleisdami vietą iš pirmo žvilgsnio labai panašiems **Pentium III** bei K6-III. Tai gali reikšti tik viena: prasidėjo naujas kovos už teisę gauti geriausio procesoriaus vardą raundas. *Intel* ar AMD? AMD ar *Intel*? Šie klausimai jau kelis metus sukasi pirkėjų, geidžiančių turėti "geriausią", pasąmonėje. Tad kas naujo? Pirmiausiai reikia pasakyti, kad tiek *Intel*, tiek AMD produktai tebenaudoja 0.25 mikrono technologijas. Suprasdamos, kad ši technologija ties 500 Mhz riba praktiškai pasiekia savo apogėjų, abi konkurentės pateikia įvairius sprendimus, kad bent trumpam sustabdytų jos nykimą. *Intel* įdiegė naują dešimtainių skaičių apdorojimo modulį SSE. AMD, panašų modulį (3Dnow!) įgyvendinusi dar praeitoje savo procesorių kartoje, naujausiame savo kūrinyje pagrindinį dėmesį skyrė spartinančiosios atminties (*cache*) architektūros tobulinimui. Tobulino, tobulino ir patobulino. Rezultatas – trijų (!) lygmenų *cache* (tokį stebuklą AMD išdidžiai pavadino *TriLevel Cache*). Bet tai tik svarbiausios naujovės, atidžiau "pasikapsčius" po naujųjų procesorių specifikacijas nesunkiai rasime ir jų daugiau. Tad, ilgiau nelaukę, pasikapstykime po jas. O ką darysi, juk reikia jus, mieli skaitytojai, informuoti, kas šiandien yra geriausias. Pradėkime nuo **Pentium III**…

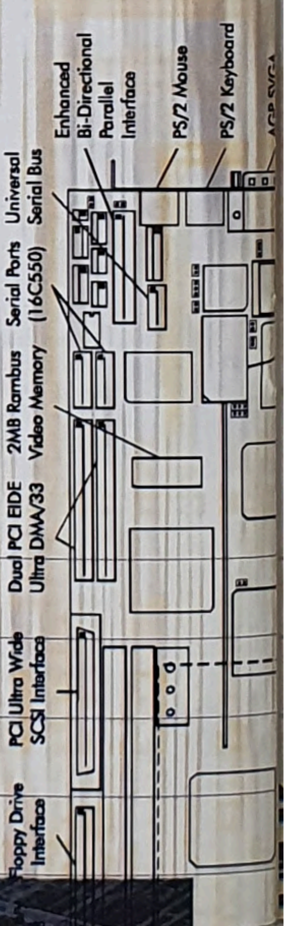
Pentium III

Prieš kokį pusmetį **PIII** mes įsivaizdavome kaip **PII** su 64 KB L1-kešo, su 133 Mhz sistemine magistrale (toliau FSB – front side bus), Camino plokštės dėka puikiai veikiantį su AGP 4x, taip pat turintį 70 naujų SIMD (*Single Intruction Multiple Data* – instrukcija, naudojama kelių operacijų vykdymui (suprantama, tai vyksta tuo pačiu metu)), kas leidžia gerokai paspartinti 3D grafiką, ir programas, susijusias su vaizdo bei garso (tuo pačiu ir atpažįstant kalbą) apdirbimu. Taigi nesigilinant į detales, už **PIII** kaukės slapstosi "senukas" **PII** su 70 naujų SIMD instrukcijų. Daug tai ar mažai, tuoj pat išsiaiškinsime. Taigi **Pentium III**:

- Ø čipas, pagamintas pagal 0,25 mikrono technologiją;
- Ø "Katmai" luitas, kuris iš esmės yra tas pats *Deschutes* (naudojamas **PII**), tik su SSE (*Streaming SIMD Extensions*) moduliu;
- Ø Diegiamas į Slot1 lizdą, tačiau reikalauja BIOS atnaujinimo (pastarasis turi būti "supažindintas" su **PIII**);
- Ø L1-kešas – 32 KB: 16 duomenų bei tiek pat instrukcijų;
- Ø L2-kešas – 512 KB. Antrojo lygmens kešas yra įmontuotas į procesoriaus kartridžą ir jo sparta yra lygi pusei luito dažnio;
- Ø procesoriaus kartridžas SECC2;
- Ø vienas SSE konvejeris, dirbantis su 70 instrukcijų rinkiniu, gebančiu vienu metu operuoti keturiomis dešimtainių skaičių poromis;
- Ø 2V įtampa;
- Ø yra 450, 500 bei 550 Mhz dažnio modeliai (duomenys perduodami 100 Mhz sistemine magistrale);
- Ø SSE numatytos visos DirectX versijos, pradedant 6.1.

Pradėkime nuo pradžių. Kokią naują procesoriaus savybę paėmęs jį į rankas pirkėjas pastebi pirmiausiai? Žinoma, tai nauja kartridžo išvaizda. Kaip pamenate, *Intel*, norėdama lengvai atsikratyti konkurentais, antrąjį **Pentium** patalpino į SECC kartridžą ir atmetė visus konkurentų pasiūlymus licenzijuoti pastarąją technologiją. Tačiau šitoks "išmintingas" žingsnis atsisuko prieš pačią *Intel*. SECC smarkiai padidino procesoriaus kainą (tai viena iš priežasčių, lėmusių beveik dvigubai didesnę nei **Intel Celeron**, apskritai neturinčio nelemtojo kartridžo, **Pentium II** kainą) ir pigiųjų sistemų rinka buvo prarasta. Suvokus, jog nėra jokios prasmės savo naująjį procesorių "brukti" į SECC, atsirado naujas sprendimas – SECC2, kuris yra tarpinis variantas tarp standartinio SECC ir visiško jo nebuvimo. T.y. SECC2 neteko priekinės savo pusės, tos, prie kurios buvo tvirtinamas aušintuvas. Dabar radiatorius kabinamas ne ant geležinės kartridžo plokštelės, o tiesiai prie mikroschemos, tuo užtikrindamas geresnį sistemos vėdinimą.

Pažvelkime iš arčiau ir į **SSE** modulį. Taigi **PIII** turi 70 naujų SIMD instrukcijų, operuojančių aštuoniais nuosavais (kodėl nuosavais, skaitykite truputį vėliau) 128-bitų registrais. Tai reiškia, kad procesorius vienu metu gali apdoroti keturias dešimtainių skaičių poras, t.y. atlikti keturias vienodas operacijas (sudėties, dalybos, daugybos ir pan.). Palyginimui žvilgtelėkime į AMD modulio 3Dnow! charakteristikas: jis turi 21 SIMD-instrukcijos rinkinį bei du konvejerius, kurių kiekvienas gali atlikti po dvi operacijas su 64-bitų registruose saugomais dešimtainiais skaičiais. Tačiau AMD turi du trūkumus. Pirmiausiai, savo operandas jie saugo atitmetinio co-procesoriaus (toliau FPU (*floating point unit*) – procesoriaus dalis atsakinga už veiksmus su dešimtainiais skaičiais) registruose. Tokiu būdu, jei FPU prireikia ką nors apskaičiuoti, registruose saugomos reikšmės paprasčiausiai pašalinamos. SSE, kaip jau minėjau, turi savo registrus, kuriuose operandos saugomos tol, kol jos tampa nebereikalingos. Antrasis 3Dnow! akibrokštas yra štai koks: konvejerių architektūra neleidžia jiems vienu metu atlikti vienodų operacijų. Taigi aštuoni 128-bitų "nuosavi" SSE registrai priešpastatomi aštuoniems 64-bitų "svetimiems" 3Dnow! analogams, t.y. efektyviam naudojimui *Intel* gaminys jų turi beveik dvigubai daugiau negu oponentai. Be to, SSE turi virš trijų kartų daugiau inst-



rukcijų (70/21). Bet tai tik sausi skaičiai, kurie neturi didelės reikšmės našumo didėjimui. Viskas priklauso tik nuo programinės įrangos gamintojų. Taip, taip, tiek SSE, tiek 3Dnow! yra beverčiai, jeigu programos nėra pritaikytos jų panaudojimui. Tad viskas programuotojų rankose. Gerai optimizuotose programose našumo padidėjimas gali siekti 60-70 procentų. Bet tai tik teoriniai paskaičiavimai. Kol kas praktiškai nėra žaidimų ar kito pobūdžio programų, galinčių pasigirti gera SSE optimizacija. Teko girdėti, jog padėtį eilinį kartą žada keisti veikėjai iš *id software*, realizuodami šią funkciją neužilgo mus pasieksiančiame **Quake III: Arena**.

Dar norėčiau aptarti galimus žaidimų optimizacijos būdus: 1) žaidimo programinis kodas turi numatyti minėtų SIMD instrukcijų panaudojimą, atliekant 3D scenų geometrijos apskaičiavimą; 2) vartotojo kompiuteryje esančio 3D greitintuvo grafinės tvarkyklės turi būti optimizuotos SSE panaudojimui; 3) žaidimas turi naudoti DirectX "Lighting & Transformation" variklliuką. Būtent pastarojo varianto panaudojimas užtikrina našumo padidėjimą trokštamais 70 procentų. Tačiau "T&L" varikliukas yra toks lėtas, jog dar nei vienas gamintojas nesiryžo juo naudotis. Tad realus našumo padidėjimas neturėtų viršyti 20-40 procentų (ir tai, labai geros optimizacijos dėka). Dar noriu priminti, kad nuo pirmojo 3Dnow! procesoriaus pasirodymo praėjo daugiau kaip metai, o vieninteliu tikrai gerai optimizuotu produktu tebelieka **Quake2**, ir tai tik su *Voodoo2* greitintuvu. Kaip jau tikriausiai supratote, pakeitę **PII** jaunesniuoju broliu, kol kas nepajusite praktiškai jokio našumo padidėjimo. Apibendrindamas pasakysiu, kad SSE neabejotinai gera idėja, kuri vis dar laukia paramos iš programinės įrangos gamintojų.

Kita, beje, daugiausiai šurmulio sukėlusi naujovė yra procesoriaus identifikatoriaus – **unikalaus serijinio numerio** – įvedimas. Pasak *Intel*, tai turėtų padėti nesunkiai identifikuoti procesorių bei šitaip išspręsti vartotojų autentifikacijos (kas neabejotinai padėtų plėtotis elektroninei komercijai) bei procesorių greitinimo problemas. O specialios programinės įrangos bei Interneto dėka šis numeris galėjo pasiekti ne tik *Intel*, bet ir trečiuosius asmenis. Vos išgirdę pastarąją žinią, visi susidomėjo konspiracijos teorija. Įvairiausios žmogaus teisių gynimo organizacijos sukėlė didžiausią pasipiktinimo ir nepasitenkinimo bangą (prie jų prisijungė vartotojai bei žurnalistai), privertusią *Intel* apsigalvoti. Dabar, pirkdami **PIII** procesorių, kartu gausite ir specialią programėlę, kurios dėka galėsite įjungti arba išjungti identifikatorių. Tai leido numalšinti užsiplieskusias aistras, tačiau Internete vis dar sutinkami aršiausių kovotojų raginimai ignoruoti naujausią *Intel* darbo vaisių. Savo ruožtu noriu priminti, kad jau daugiau kaip 10 metų visi rinkoje esantys diskai taip pat turi unikalų serijinį numerį. Ir tai niekam nekelia jokių rūpesčių. Tad jūsų vietoje liausiai nerimavęs – **Pentium III** yra geras procesorius, o *Intel* nėra toks jau baisūnas, kokiu jį mums mėgina pavaizduoti (bent jau nuoširdžiai tuo tikiu).

Ko gero, tai ir bus visos naujovės. Žinoma, dar galime pridurti keletą naujų MMX komandų patobulintą kreipimosi į atmintį technologiją bei dar kelis kosmetinius pakeitimus. Taigi turiu pasakyti, kad **PIII** yra vykęs produktas. Pagalvokite patys: daug malonių smulkmenų bei absoliučiai nauja ir labai perspektyvi technologija (SSE). Ir visas šis malonumas tekainuoja 10 (!) dolerių brangiau nei atitinkamo dažnio **PII**. Mano išvada būtų tokia: jei netolimoje ateityje ketinote pirkti **PII** – pirkite **PIII** (beje, *Intel*, tarsi pripažindama, kad **PII** tapo kompanijos fiasko, jau šių metų pabaigoje visiškai nutraukia jo gamybą). Bet tai tik nekantraujantiems. O kitiems siūlyčiau palaukti *Intel* "Coppermine" (**PIII**, kuriame numatyta 133 Mhz sisteminė magistralė bei 256 KB integruoto kešo). Alternatyva – kuklutis **Celeron**, praktiškai nenusileidžiantis tokio pat dažnio **PIII**. Gerai, keliaukime kito mūšio dalyvio link.

K2-III

Iš karto pereikime prie jo charakteristikų. Taigi, **AMD K6-III**:

· čipas pagamintas pagal 0.25 mikronų technologiją;

· "CXT" luitas, kuris nuo savo analogo, naudoto **K6-2**, skiriasi tik "paketinio įrašymo" galimybe;

· L1-kešas – 64 KB (32 KB instrukcijoms, ir tiek pat duomenims);

· L2-kešas – 256 KB talpos bei integruotas su luitu, tad jo sparta yra lygi procesoriaus dažniui;

· L3-kešas – **K6-2** jis dar buvo vadinamas L2-kešu, tačiau pakeitus procesoriaus architektūrą virto trečiojo lygmens spartinančiąja atmintimi. L3-kešo dydis priklauso nuo motininės plokštės tipo (svyruoja nuo 0 iki 2048 KB);

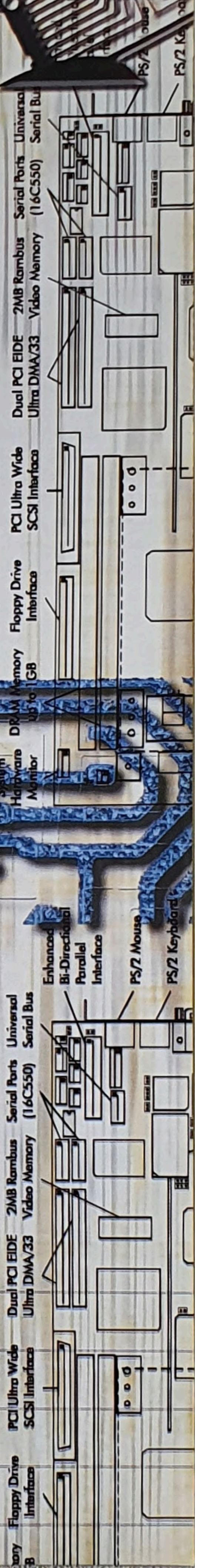
· suderinamas su visomis Socket7 motininėmis plokštėmis, pritaikytomis 2.3-2.5 įtampai. Be to, reikalingas BIOS atnaujinimas (tačiau naujesnės plokštės turėtų "pažinti" **K6-III**. Šiuo atveju pastarosios procedūros atlikinėti nereikės);

· 3Dnow! – 21 SIMD instrukcijos rinkinys. Turi du konvejerius, vienu metu gebančius apdoroti po dvi dešimtainių skaičių poras;

· yra 350, 400, 450 bei 475 Mhz dažnių modeliai. 100 Mhz sisteminė magistralė (475 Mhz modeliui – 95 Mhz). Gali dirbti ir su 66 Mhz FSB;

· 3Dnow!, numatytos visos DirectX versijos, pradedant 6.0.

O dabar išsamiau. Pradėkime nuo **CXT** specifikacijos. Manau, jus labiausiai domina, kas yra tasai "paketinis persiuntimas". Viskas labai paprasta. Kaip žinia, įvairios kompiuterio dalys (kaip antai, 3D greitintuvas) nuolat iš procesoriaus "reikalauja" persiųsti jiems daugybę duomenų. Dažniausiai joms "reikia" vos dviejų-trijų baitų, o tokio mažo duomenų kiekio persiuntimas užima daug laiko (juk duomenys siunčiami 64-bitų magistrale). Dabar gi procesorius laukia tol, kol susikaupia 8 baitų "paketas" ir tik tuomet paleidžia juos "skrosti" sistemine magistrale. Teisingumo dėlei reikia pažymėti, jog tai nėra nauja funkcija. *Intel* ją naudoja visuose savo gaminiuose dar



nuo **Pentium Pro** laikų. **CXT** atsiradimas, žinoma, negali nedžiuginti, tačiau ne tiek, kad visi *Intel* gaminių savininkai "pereitų" į AMD stovyklą.

Daug svarbesnė naujovė yra **L2-kečo integravimas** į pagrindinį procesoriaus luitą (t.y. jo spartos padidinimas nuo 100 Mhz iki 400-475 MHZ (!)). Prisiminus **Celeron** demonstruotus našumo stebuklus, galima pagalvoti, jog **K6-III** laukia panašus likimas. Be to, juk L2-kečo apimtis yra dvigubai didesnė negu **Celeron** procesoriuose bei dvigubai spartesnė (tačiau dvigubai mažesnės apimties) negu **Pentium II**. Turėkime omeny ir ant motininės plokštės likusį nuo šiol trečiojo lygmens kešą, kuris neabejotinai dar keliais procentais padidins procesoriaus našumą.

Bet nepamirškime pagrindinio visų AMD gaminių trūkumo – lėto FPU (tai už veiksmus su dešimtainiais skaičiais atsakinga procesoriaus dalis). Deja, jis yra lygiai toks pat, kokį jį matėme **K6-2**. Jūs galite išgalvoti nors dešimties lygmenų kešo technologiją, tačiau žaidimams reikalingas galingas FPU (koks jis yra *Intel* procesoriuose). O kešas iš esmės turi įtakos tik sveikųjų skaičių apdorojimui bei ofiso programų našumui. Bet mums reikalinga 3D grafika (!!!). Mūsų nepapirksi spartesniu *Word* ar *Excel* funkcionavimu. Supraskite, šiandien ne tai svarbiausia. Šį straipsnį rašau "Pentium MMX 166" kompiuteriu, matau *Microsoft Word 97* langą, ir, kaip greitai bemaigyčiau klaviatūrą, mano "eržilas" puikiai spėja reaguoti į mano veiksmus. O padidinęs Mhz 300 punktų, nepajusiu jokio skirtumo (kalbu apie ofiso programas). Taigi nesileiskite apgaudinėjami. Įsikalkite į galvą: dirbant *Word'e*, mes jau nebeturime laukti, kol jis teiksis aprodoti iš klaviatūros "plaukiančius" simbolius. Jis mūsų turi laukti. Gal anksčiau ofiso programų veikimo sparta ir buvo svarbiausias procesoriaus galimybių vertinimo kriterijaus, Bet dabar kiti laikai. Ir jeigu procesorius negali garantuoti greito 3D grafikos apdorojimo, jis mums nereikalingas. Gal "negali garantuoti" per griežtai pasakyta (žiūrėkite testus), bet kiek galima atidėlioti FPU bloko modernizaciją. AMD mėgina mus įtikinti, kad didelį apskaičiavimų kiekį iš lėto FPU perims 3Dnow! modulis. Tačiau apie kokį "perėmimą" galima šnekėti, jei 3Dnow! reikalauja specialios programų optimizacijos, o programų gamintojai nelabai skuba ją organizuoti. O dar tas nuolatinis nesuderinamumas su įvairiomis kompiuterio dalimis. AMD šansas ką nors pakeisti – **K7** (būsimas AMD procesorius), pasieksiantis mus spalio-lapkričio mėn. (o gal ir vėliau). Tad kol kas siūlyčiau nedaryti jokių "staigesnių veiksmų". O jei jums skubiai reikalingas pigus (t.y. pigesnis už **PII/III**) procesorius, žvilgtelėkite į **Celeron**: jis pigus, našus, be to, "noriai greitinasi". Žinau, yra nemažai man nepritariančių, tačiau mano nuomonė lieka nepakitusi – **Celeron** šiuo metu geriausias "sprendimas". **Celeron Forever**!!!

Testai

Testuose buvo naudojama tokia techninė bei programinė įranga:

- procesoriai: AMD K-III 450, Intel Celeron 300A ("paspartintas" iki 450 Mhz) ir 466, Intel Pentium II 450 bei Intel Pentium III 450 ir 500. Visi procesoriai, išskyrus Celeron 466 veikė, su 100 Mhz sistemine magistrale. Celeron 466 buvo "įdiegtas" į motininę plokštę su 66 Mhz magistrale (taip galėsime nustatyti sistemos našumo priklausomybę nuo magistralės dažnio);
- motininės plokštės: Chaintech 6BTM, Chaintech 5AGM2 bei ABIT ZM6;
- videoadapteris: ASUS V3400 TNT ("nVIDIA Riva TNT" čipas"). AMD K6-III žaidimuose Quake2 bei Unreal buvo testuojamas su Creative 3D Blaster ("3Dfx Voodoo2" čipas);
- 128 MB PC-100 SDRAM;
- Windows 98 operacinė sistema.

Nieko ilgiau nelaukdami, eikime tiesiai prie reikalo...

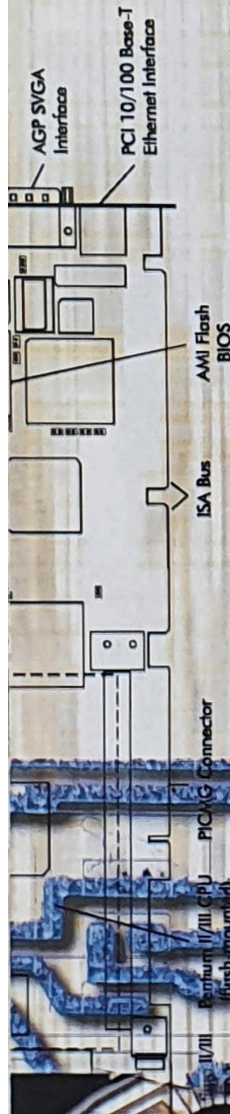
1) Winstone 99 – testas, naudojamas nustatyti potencialią procesoriaus spartą dirbant su ofiso programomis. Spartaus antrojo lygmens kešo bei greito sveikųjų skaičių apdorojimo dėka geriausius rezultatus čia parodė **K6-III 450**, sugebėjęs pranokti net **PIII 500**.

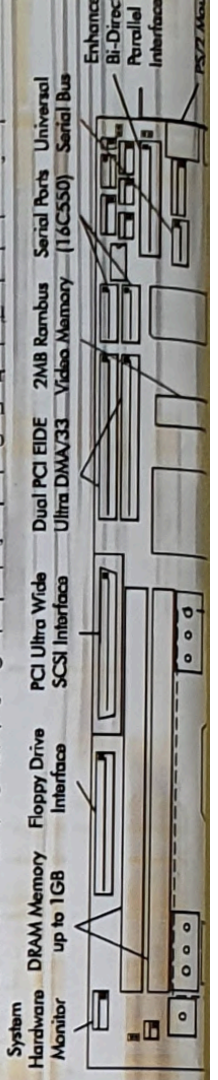
2) CPU Mark 99 matuoja procesoriaus galimybes dirbant su sveikaisiais skaičiais bei pagrindine kompiuterio atmintimi (RAM). Pirmųjų dviejų testų paskirtys yra labai panašios, tad nenuostabu, kad panašūs ir rezultatai. **K6-III** ir vėl priekyje. Jam drąsiai galima priklijuoti geriausio "sveikųjų skaičių apdorotojo" etiketę. Kitas įdomus pastebėjimas: **Celeron 466** atsilieka nuo savo brolio, veikiančio 450 Mhz dažniu (primenu, kad iš tiesų tai "paspartintas" **Celeron 300A**). Atsakymas labai paprastas: **Celeron 466**, skirtingai nuo visų kitų čia pristatytų procesorių, veikia ne su 100, o su 66 Mhz sistemine magistrale, tad ir su atmintimi "bendrauja" daugiau nei pusantro karto lėčiau. Trečiasis **Pentium** antruką lenkia patobulintos kreipimosi į atmintį technologijos dėka.

3) Kaip žinia, žaidimų programos vykdo daug operacijų su skaičiais, turinčiais "slankųjį kablelį". Testas *FPU Winmark* kaip tik ir skirtas nustatyti jų galimybėms, atliekant panašias operacijas. *Intel* visada garsėjo savojo FPU sparta, o AMD – jo ypatingu lėtumu. Testas rodo, kad ir naujasis AMD gaminys negali sudaryti deramos konkurencijos oponentams. Todėl mums telieka nuspręsti, koks *Intel* procesorius tokias operacijas atlieka geriausiai. Beje, visas testas telpa į 128 KB kešą (tad apimtis neturi jokios reikšmės), o **Intel Celeron** yra dvigubai greitesnis už giminaičių (nors ir apie tris kartus mažesnis). Taigi realiose programose viskas priklausys nuo dažnio – kuo jis didesnis, tuo greičiau bus apdorojami dešimtainiai skaičiai.

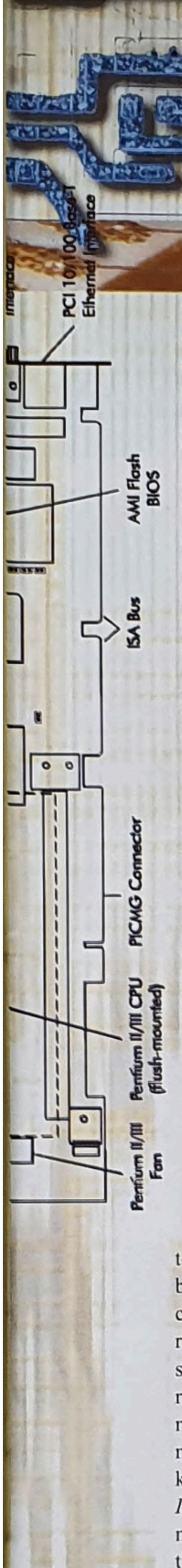
4) 3D Winbench 99 yra vienas geriausių procesorių našumą nustatančių testų. Jis pritaikytas tiek SSE, tiek 3Dnow!. Kol kas tai bene vienintelis būdas išsiaiškinti, koks spendimas yra geriausias. Pažvelgę į rezultatus pasakysite, kad čia nėra ką aiškintis. AMD bei *Intel* procesorių rezultatai skiriasi kaip diena ir naktis. Sutinku, tačiau, norėdamas pasirodyti subjektyvus, pabrėšiu, kad šis testas buvo atliktas su nVIDIA Riva TNT čipu, kuris nepasižymi ypatingai gera 3Dnow! optimizacija. Kaip gali pasikeisti galutinis rezultatas vietoj TNT čipo įstačius Voodoo2, žiūrėkite **Quake2** testuose. Bet ar galima rimtai vertinti procesorių, gerai veikiantį tik su vienu greitintuvu?

Geriausiai *3D Winbench 99* teste pasirodė **Pentium** III. Vis dėlto siūlau atkreipti dėmesį









į faktą, kad net SSE optimizacija našumą padidina tik 7-10 procentų. O 66 Mhz magistralė ir vėl pakiša koją jaunajam **Celeron 466**.

5) 3D Winbench 99 Lighting & Transformation naudoja liūdnai pagarsėjusį *Direct*

tokio pat pavadinimo varikliuką. Tiesą sakant, šis testas yra praktiškai bevertis. Visų pirma, joks programų gamintojas dar nesiryžo, ir abejoju, ar kada nors ryšis, naudoti minėtą varikliuką. Tiesiog jis pernelyg lėtas. O net ir tai, kad **PIII** beveik du kartus lenkia vyresniuosius brolius, nieko nereiškia. L&T varikliukas naudojamas tik scenos geometrijai apskaičiuoti, tad net toks, atrodytų, didžiulis pranašumas, realiame žaidime našumą padidintų ne daugiau kaip 10-15 procentų.

6) Multimedia Mark rezultatų diferencialumas sąlygotas fakto, kad pastarojo testo kūrimą finansavo ne kas kitas, o pati *Intel*. To pasekoje **PIII** parodo neįtikėtinai aukštus rezultatus. Įdomu ir tai, jog nuo 3Dnow! technologijos pasirodymo praėjo jau daugiau negu metai, o šis "objektyvus" testas jo apskritai nepripažįsta. Tuo tarpu SSE, pasirodęs vos prieš kelis mėnesius, palaikomas pagal pilną programą. Tikrai įdomu. Diagnozė: testas absoliučiai bevertis, o jo kūrėjai nerodo jokios pagarbos nei konkurentams, nei "kvailiems" pirkėjams (t.y. mums). Norėčiau žinoti, kokiais besmegeniais *Intel* mus laiko?

7) 3D Studio Max scenų renderingo rezultatai buvo pasiskolinti iš visų mūsų mylimo Tomo Pabsto puslapio. Rezultatuose nurodytas per valandą tekstūromis padengtų paveikslėlių (t.y. buvo atliktas 640*480 pikselių rezoliucijoje padarytos bylos "ktx_rays.max" renderingas (arba padengimas raštais)) skaičius. Reikia paminėti, kad šios programos našumui praktiškai neturi įtakos nei kešo dylis, nei jo greitis, o pagrindinį vaidmenį čia atlieka FPU. Tad eilinį kartą **K6-III** net iš tolo negali prilygti *Intel* procesoriams, kurių gretose stebina **Celeron** pajėgumas. Norėčiau pridurti, kad tas pats Pabstas savo testuose **Celeron 333A**, paspartintą iki 500 Mhz, privertė veikti greičiau už beveik septynis kartus brangesnį **Pentium III 500**. Argi tai nėra atsakymas į mūsų maldas?

8) Quake2. Patys matote, kokią įtaką **K6-III** našumui turi žaidimo optimizacija arba pastarosios nebuvimas. Yra optimizacija – yra našumas, nėra optimizacijos – nėra ir našumo, o kartu ir konkurencijos. O štai veikėjas, kuris praktiškai niekada nenuvilia: **Intel Celeron**. Po kiekvieno nusisekusio testo tiesiog negaliu jo neliaupsinti. Šaunuolis **Celeron**, taip ir toliau.

9) Štai ir paskutinysis testas. *Unreal*, žaidimas, kuris labiau nei bet kuris kitas apkrauna kompiuterio procesorių. **K6-III** "laikosi" visai padoriai, netvirtai, bet visgi nenusileisdamas visiems teste dalyvaujantiems *Intel* procesoriams. *Unreal* labai dažnai kreipiasi į atmintį, tad vėl pasireiškia skirtumas tarp 66 bei 100 Mhz magistralių. **Pentium** tampa lyderiu vien tik dėl geresnės kreipimosi į atmintį technologijos.

Dar kartą priminsiu, kad *Intel* niekada nėra išleidusi **Celeron 450** procesoriaus, o testuose buvo naudotas paspartintas (pagreitintas) **Celeron 300A** (100 Mhz sisteminė magistralė) * 4.5 (daugiklio koeficientas), kuris jau nebegaminamas, tad norint jį įsigyti gali iškilti nemenkų keblumų. Alternatyva – nusipirkti **Celeron 333A** ir priversti jį veikti 500 Mhz dažniu (šiuo atveju bus dar didesnis negu čia pristatyto **Celeron 300A**). Tačiau noriu pabrėžti, kad jokiu būdu nenoriu jūsų priversti imtis "spartinimo" veiksmų (už kuriuos, beje, aš niekaip – nei moraliai, nei materialiai neatsakau). Tiesiog stengiuosi aprašyti visas alternatyvas. O ar jums yra priimtiniau "suploti" pustrečio tūkstančio litų ir tapti laimingu **Pentium III** savininku, ar už mažiau nei 400 litų įsigyti **Celeron 333A** ir kelių nesudėtingų operacijų dėka gauti beveik niekuo ne prastesnį už **Pentium III** procesorių, spręskite patys. Testus turite.

Išvados

Manau, šiandien geriausiu sprendimu tebelieka **Intel Celeron**. Ar verta pirkti **Celeron 466**? Tikriausiai ne. Juk jis atsisako veikti su aukštesnio kaip 75 Mhz dažnio sistemine magistrale, o testai parodė, kad tai yra labai svarbus rodiklis. Visiems **Celeron** gerbėjams rekomenduoju palaukti kitų metų sausį pasirodysiančio naujos kartos **Celeron 500**, pagaminto pagal 0.18 mikronų technologiją bei oficialiai naudojančio 100 Mhz magistralę. Ar verta pirkti **Pentium III**? Sunkesnis klausimas. Kol kas tai yra sparčiausias procesorius, tačiau jūsų vietoje vis tik dar šiek tiek palaukčiau, juk jau vos po kelių mėnesių mus turėtų pasiekti **Coppermine**, kuris turės 256 KB talpos į luitą integruotą spartinančiąją atmintinę bei funkcionuos 133 Mhz sisteminėje magistralėje, o kainuos beveik tiek pat, kiek dabartinis **PIII**. Ar verta įsigyti **Pentium II**? Kategoriškai ne. Kodėl? Tai elementaru. Pažvelkite į **Pentium III**: jis turi SSE modulį, patobulintą darbo su pagrindine atmintimi technologiją, o kainuoja tik dešimčia JAV dolerių brangiau. Negi jums gaila 10 "baksų", kai ketinate pirkti beveik pusantro tūkstančio litų kainuojantį procesorių? Ir paskutinis klausimas: ar verta pirkti **K6-III**? Pasakysiu atvirai: šį procesorių pirks tik fanatiški AMD gerbėjai, arba veikėjai, kuriems du punktai teste *Winstone 99* reiškia daugiau negu procesoriaus našumas dirbant su grafika bei dauguma neofisinių programų. O kam šie du punktai gali rūpėti? Tik žmogui, kuris pakeitęs **Celeron/Pentium II/ Pentium III** į **K6-III** pajus neįtikėtiną našumo padidėjimą. Ar kas nors tokį matėte? Aš nematičiau, ir abejoju, ar kada nors pamatysiu. Tad kam mums reikalingas **K6-III**? Teisingai, nereikalingas. Bent jau tol, kol jo kaina nenukris iki tos, kurią šiandien prašo už **K6-2**. O AMD "fanams" siūlyčiau palaukti **K7** (juk laukti liko vos keli mėnesiai), kuris turėtų ištaisyti visas **K6-III** klaidas.

Jau girdžiu jūsų klyksmus, peikiančius mane už raginimus dar šiek tiek palaukti. Nenorite laukti – prašau, pirkite dabar. Bet, manau, nepraeis ir pora mėnesių, kai jūs pradėsite gailėtis. Jei jūsų kompiuteris jau per lėtas – įsigykite pigiausią **Celeron** (geriausiai **333A**), 100 Mhz magistralę numatančią motininę plokštę (pavyzdžiui, Chaintech 6BTM arba Asus P2B), ir, viską išspaudę iš pastarosios konfigūracijos (šiuo atveju tai bus 500 Mhz), ramiai laukite naujos kartos procesorių. Tačiau tai tik mano nuomonė, o galutinio sprendimo teisę, kaip visada, palieku jums. Bet prie šios skaudžios temos netolimoje ateityje dar būtinai sugrįšime.

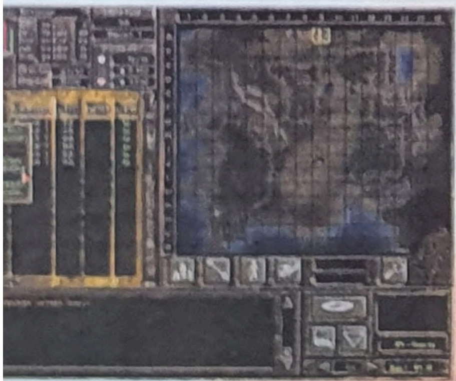
Vikontas deCeleronas



Jagged Alliance 2









Su kuo valgoma druska

Tikriausiai daugeliui iš atminties dar neišdilo prisiminimai apie su malonumu praleistas valandas prie kompiuterio, žaidžiant **UFO Enemy unknown**, **UFO Terror from the deep**, o vėliau ir **X-COM Apocalypse**. Štai ką man labiausiai primena ilgai lauktas ir visai neseniai pasirodęs firmos **Sirtech** žaidimas **Jagged Alliance II**, jau per trumpą laiką spėjęs užsikariauti didžiulį populiarumą. Ne – čia neteks kovoti su ateiviais iš kitų galaktikų, kaip UFO serijos žaidimuose, tačiau esminiai principai yra labai panašūs – šiame žaidime puikiai dera bei persipina planavimas ir taktika. Žaidimas vyksta lyg dviejuose lygmenyse. Pirmasis – strateginis, jame matomas visos valstybės, kurioje vyksta veiksmas, žemėlapis. Šiame lygmenyje galima valdyti karinių grupių judėjimą, įsakyti kareiviams ilsėtis ar treniruoti partizanus, stebėti gyventojų nuotaikas. Žemėlapis suskirstytas į smulkesnius kvadratus. Antrasis lygmuo – taktinis, jis atitinka vieną žemėlapio kvadratą. Į jį persikeliama, kai tame pačiame rajone atsiduria Jūsų ir priešų kariai bei kai veikėjas nori pats ištirti šį žemės plotą, surasti ką nors naudinga ar pasikalbėti su vietiniais gyventojais. Taktiniame lange sumaniai panaudota vadinamoji 2,5 matmenų erdvė, pažįstama mums iš **Diablo** ar **Fallout**.

Pirmoji žaidimo **Jagged Alliance** versija susilaukė nemažo žaidėjų dėmesio visame pasaulyje, todėl autoriai nutarė išleisti pratęsimą. **Jagged Allliance II** buvo kuriamas ilgai, net dvejus metus. Lyginant su pirmtaku, žymiai pagerėjo žaidimo grafika, garsai, valdymas.

Hm, koks gi šio žaidimo žanras?

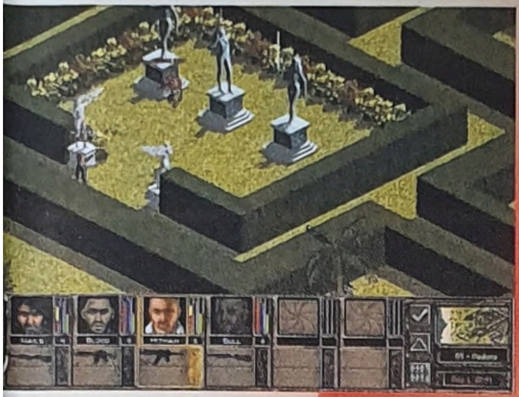
Po šaunaus video intarpo aiškėja, kad jūs (pagrindinis veikėjas), vėlų vakarą slapta susitikęs su paslaptingu užsakovu ir gavęs iš jo nei daug, nei mažai, o 35 000 dolerių, turite skubiai surinkti kareivių-samdinių komandą, su kurių pagalba stengsitės išvaduoti į žiaurios diktatorės rankas patekusią saloje esančią valstybę ir jos gyventojus.

Atlikdamas šią užduotį, žaidėjas privalo spręsti ne tik karinius klausimus bei dalyvauti misijose, jis turi išmanyti marketingą, psichologiją, išmintingai parinkti samdytų "sėkmės džentelmenų" komandą ir, atsižvelgdamas į kiekvieno sugebėjimus, ją tinkamai apginkluoti, protingai išleisdamas pinigus bei kiekvienam parinkdamas skirtingą ginklą. Priešai irgi nesnaudžia, jie taip pat planuoja veiksmus. Diktatorės elitinių dalinių kariai puikiai veikia komandoje ir, atsižvelgdami į situaciją, tinkamai panaudoja visus turimus ginklus. Jūsų veiksmus taip pat akylai stebi gyventojai. Bet koks neryžtingumas, pralaimėtas mūšis ar mūšio vengimas sumažina čiabuvių pasitikėjimą jumis. Herojaus veiksmus vertina ir samdiniai. Pavyzdžiui, jeigu žaidžiantysis, taupydamas pinigus, mėgina samdyti juos tik trumpalaikėms, sunkioms operacijoms, o po operacijos juos atleidžia – pusgyvius, žaizdotus, netinkamus tolimesniems veiksmams, vietoj jų samdydamas kitus, jau pasveikusius, tuomet samdiniai, perpratę gudrybę, paskelbia boikotą. Kitą kartą jų pasamdyti nebepavyks. Todėl tiesmukiškai, naudojant tik vieną strategiją, laimėti žaidimo neįmanoma. Kiekvieną valandą situacija keičiasi ir reikia skubiai priimti geriausius sprendimus. Galima drąsiai tvirtinti, kad žaidimas savo gilumu nenusileidžia **Civilization**.

SirtechOS - nauja operacinė sistema

Informacinės sistemos braunasi į mūsų kasdieninį gyvenimą – tokia realybė. Todėl ir mūsų herojus, gavęs užduotį, visų pirma įsijungia savo nešiojamą kompiuterį. Aišku, pasikrauna operacinė sistema. Spėkite, kokia? Ne, ne *Windows98* ir net ne *Linux* ar egzotiškasis *BeOS*. Tikri samdiniai pasikliauja tik *SirtechOS*, kuri niekada "nelūžta" ir yra labai patikima. Vos įjungta, protinga operacinė sistema signalizuoja, kad ką tik yra gauta elektroninė žinutė, todėl aš įtariu, kad į kompiuterį yra "įsiūtas" ir palydovinio ryšio modemas. Nuo ko gi ši žinutė? Tuoj pažiūrėsime. Pasirodo, dosnusis užsakovas mums linki sėkmės, taip pat atskirame laiške prideda failą su išsamia ir paveikslėliais iliustruota ataskaita apie mažosios šalies ekonomiką, politiką, demografiją, karines pajėgas bei šalies žemėlapį. Kaip ir įprastoje elektroninio pašto programoje, neperskaitytos žinutės žymimos kita spalva, o perskaičius jas galima ištrinti.

Daug kas klausia, ką galima rasti pasauliniame tinkle. Į tai aš mėgstu atsakyti – nėra to blogio, kuris neišeitų į Internetą. Pasirodo, šio žaidimo virtualiame Internete galima užsiimti samdinių verbavimu, užsisakyti ginklų bei amunicijos ar sudaryti sveikatos draudimo sutartis savo kareiviams. Taigi mūsų artimiausia užduotis – padėti šalies šiaurėje aršiai besiginantiems nuo diktatorės kariuomenės partizanams. Ir čia žaidėjui duodama laisvė pasirinkti, kaip jis nori išleisti pinigus. Šykštuolis galbūt pamėgins sutaupyti pinigų ir nieko nesamdydamas išvyks į pirmąją užduotį vienas ... ir, aišku, grįš cinkuotame karste. Todėl nepagailėkite pinigų samdinių verbavimui, pasirinkite bent tris-keturis. Sumokėjus įnašą, jie atvyks po 24 valandų.



Pirmasis kraujas

Ką gi, komanda sukomplektuota, ginklai užtaisyti, sraigtasparnis mus nutupdė į reikiamą rajoną. Čia prasideda, mano nuomone, įdomiausia ir stipriausia šio žaidimo dalis – taktiniai veiksmai mūšio lauke. Mūsų būrys eina lauku, šalia apgriauti namai – buvusių aršių mūšių pėdsakas. Priešų dar nesimato, bet jie kažkur šalia. Štai vienas mūsų samdinys pastebėjo mūsų link bėgantį kareivį. Žaidimas automatiškai persijungia į atskirų ėjimų režimą. Kiekvienas karys gali išnaudoti jam duotų taškų kiekį savo nuožiūra (kuo pasirinktas samdinys vikresnis ir labiau patyręs, tuo daugiau taškų jis turi): kelis kartus iššauti į priešą nenusitaikęs (ir, aišku, nepataikyti), gerai nusitaikyti, nusitaikyti dar geriau, dar … šūvis į galvą. Gerai pataikyta. Priešas krenta be sąmonės. Po kelių ėjimų jis dar atsikels, tačiau kurį laiką jau nebešaudys. Dar turime taškų, tačiau taikliam šūviui jų nepakanka, tad verčiau atsitūpsime, po to atsigulsime ant pilvo – taip priešams bus sunkiau į mus pataikyti. Kitas mūsų karys kiek atsilikęs, todėl priešo dar nemato. Tegu pabėgėja link jo. Nesėkmė – bėgdamas jis pamato kitą pasislėpusį priešų kareivį. Pasigirsta šūvis. Laimei, mūsų karys dėvėjo neperšaunamą liemenę, todėl jis tik nesmarkiai sužeistas. Komanda buvo renkama apdairiai, todėl joje yra ne tik mechanikas bei sprogmenų specialistas, bet ir karo lauko daktaras, kuris jau skuba su vaistinėle prie sužeisto mūsų kario…

Kiekvienam veiksmui žaidimo taktinio mūšio lauke (iššauti, žengti žingsnį, atsitūpti ar atsigulti, pasibaigus šoviniams užtaisyti ginklą, suteikti medicininę pagalbą) reikalingi taškai. Beje, skirtingi ginklai reikalauja skirtingo taškų kiekio. Iš vieno patogaus ir greito, tačiau dažniausiai nelabai galingo ginklo spėsite iššauti 3-4 kartus ir dar pritūpti, o iš granatsvaidžio – geriausiu atveju tik vieną kartą, be to, net nespėję gerai nusitaikyti. Visiems kareiviams atlikus savo ėjimą, spaudžiamas ėjimo užbaigimo mygtukas. Jeigu panaudoti ne visi taškai, dalis jų perkeliama į kitą ėjimą. Po to ėjimus daro priešas, o vėliau ir vietiniai gyventojai, kurie gali paremti kurią nors kariaujančiąją pusę.

Maloniai nuteikia žaidimo kūrėjų pastangos padaryti žaidimą kuo realistiškesnį, apgalvoti kiekvieną smulkmeną: už kampo stovinčio priešo gali nesimatyti, tačiau jį išduoda neatsargus garsas, iš aukščiau šaudantis šaulys turi pranašumą, bet ginklas gali sugesti ar užsikirsti, taip pat gali sugesti ir automobilis. Kalbėkitės su vietiniais gyventojais, jie daug žino, o kai kurie net sutiks prisijungti prie jūsų komandos.



"Klondaikas" ginklų žinovams ir mylėtojams

Stebina ginklų įvairovė. Tikram kolekcionieriui bus malonu rasti tradicinius realiai egzistuojančių ginklų modelius. "Naikinimo" įrankį galima rinktis pagal skonį ir pinigines storį – pradedant įvairių modelių pistoletais, lygiavamzdžiais šautuvais ir automatais, baigiant granatsvaidžiais ir minosvaidžiais. Kiekvienas ginklas gali naudoti atitinkamą amuniciją. Jūsų pasirinkimui paprastos, iščentrinės ar šarvus pramušančios kulkos, tiek sprogstamieji, tiek paralyžiuojančių ar ašarinių dujų pripildyti sviediniai. Ginklą galima patobulinti – labai pravers optinis taikiklis ar stovas. Šį arsenalą papildo šaltieji ginklai – peiliai, mėtomi peiliai, kastetai, metaliniai strypai ar laužtuvai. Jie naudingi, kai priešą reikia pašalinti tyliai ir nepastebimai. Atskirą grupę sudaro įvairiausių tipų granatos ir sprogstamieji užtaisai. Tačiau sprogdinimo darbus geriau patikėkite tik gerai savo darbą išmanančiam specialistui, kitaip visa komanda išlėks į orą.

Žaidime yra numatyta paros laiko kaita, todėl kartais teks kautis naktį. Tada galėsite prisėlinti nepastebėti, pašalinti priešininko sargybinį ir užpulti netikėtai. Naktį labai pravers specialios priemonės – garsą sustiprinanti aparatūra, naktinio matymo prietaisai.



Kaip visada - svarbiausia pinigai

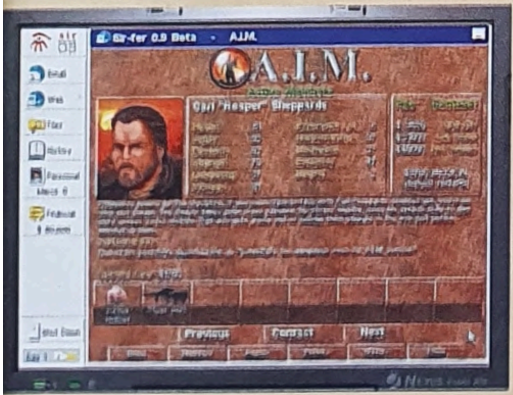
Kadangi šioje šalyje už viską – kareivių samdymą, ginklus ir amuniciją, jų pristatymą į nurodytą vietą – tenka mokėti, tad pinigų skaičiavimas yra tikrai svarbus. Pinigų galima užsidirbti parduodant rastus daiktus ir ginklus, teikiant paslaugas vietiniams gyventojams, užgrobiant šachtas ir kalbinant šios vietovės darbininkus dirbti jose (todėl taip svarbu, kad gyventojai jumis pasitikėtų).

Tačiau visų svarbiausia, kad žaidimą žaisti yra smagu. Tam turi įtakos ir geras grafinis apipavidalinimas, puikus garsas, šaunūs dialogai, nesudėtingas valdymas ir tiksliai subalansuotas žaidimas bei geras priešų dirbtinis intelektas.



Blogosios žaidimo savybės

Parašius tiek gerų žodžių, trumpai reikėtų apžvelgti ir blogąsias žaidimo puses. Aš radau jų ne tiek ir daug. Žaidimas kartais užstringa, aišku, pačiu netinkamiausiu metu. Tačiau, kaip sakoma, kas gali paneigti galimybę, kad tai *Windows* operacinės sistemos, o ne žaidimo kaltė? Kitas trūkumas – kartais būna nepatogu valdyti veikėjus, paimti daiktus, kai jie yra arti pastato sienų, ypač kai tos sienos yra priešais jus ir užstoja veikėją ar daiktą. Be abejo, siutina ir priešų veiksmai – jie pačiu netinkamiausiu metu į vienoje vietoje susispietusių jūsų kareivių būrį meta granatą, kuri sprogusi nusineša pusės karių gyvybę… Bet tam ir duota galva, kad mąstytumei, ką darai. Gera pamoka ateičiai. Karas yra karas.

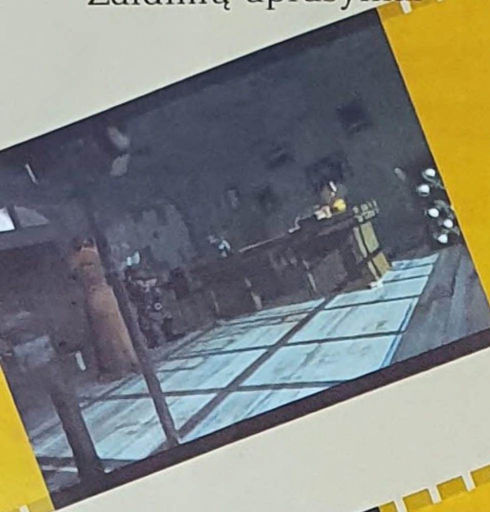


Neliks nuskriausti ir prastesnių kompiuterių savininkai

Belieka pridurti, kad žaidimas parduodamas dviejuose CD, minimalūs reikalavimai yra *Pentium* 133, 16 MB RAM, SVGA, *Windows95* ar *98*, todėl daugelis, net neturėdami naujausių technikos "stebuklų", galės jį žaisti. Tiesa, kietajame diske standartinė instaliacija užima virš 300 Mb, o pilna – apie 800 Mb. Kadangi žaidime yra daug žodinės informacijos, nemokantys anglų kalbos gali rinktis oficialiai išleistą, puikiai išverstą ir nuostabiai viso garsių aktorių kolektyvo įgarsintą rusišką versiją, kurią išleido firma **Buka**. Sėkmės!

Ernis

Discw
No









Ar žinote tokį posakį: "Ką turime – nesaugome, o pametę – apraudame"? Kiekvienąkart dievagojamės, bet ir vėl viskas įvyksta taip, kad po to gailimės.

Prieš kokius ketverius metus, kai kvestai dar buvo labai populiarūs, žvelgėme į juos šiek tiek atsainiai. Nors daugelis tų žaidimų, lyginant su šiandieniais – tikri šedevrai. Šiandien vertiname žaidimų pasaulį visai kitaip. Pavyzdžiui, į nuotykių žaidimus galime pažvelgti taip: kaip į eilinius, teisingus ir nuostabius. Prie eilinių galima būtų priskirti netikrus žanro "atradimus" (**Byzantine** ar "senelis" **Urban Runner**). Prie nuostabiųjų – tokius sodrius ir novatoriškus gaminius, kaip **The Last Express** arba **Grim Fandango**. O visi likę – praktiškai teisingi kvestai. Apie vieną jų dabar ir pakalbėsime. Ruoškitės tikrai sąžiningam "klasikinio" kvesto atstovui – tai naujas žaidimas, kurio veiksmas rutuliojasi daugeliui pažįstamame *Discworld* pasaulyje.

Juoda – tai skamba išdidžiai

Po pirmųjų dviejų žaidimų *Discworld* visatos pagrindu, spalvingų ir linksmų, *Discworld Noir* atrodo gana keistai. Apskritai *Noir* stiliaus žaidimai nedažni. O dar kad jų veiksmas vyktų išgalvotoje, jumoristinėje visatoje… Beje, jei kas nežino, kas yra *"Noir"* (tariasi "nua") arba *"Film Noir"*: išvertus pažodžiui iš prancūzų kalbos, tai reikštų "juodieji filmai", t.y. filmai kriminalinėmis temomis, kurių neabejotini atributai – slogi atmosfera, purvinos tamsios gatvės, lietus ir, žinoma, pagrindinis herojus juodu lietpalčiu ir užsimaukšlinęs skrybėlę, kurios šešėlis paslepia veidą. Toks mūsų herojus. Susipažinkite, Ljutonas – pagrindinis ir vienintelis Enk-Morpork miestelio, kuriame ir vyksta veiksmas, privatus detektyvas. Ljutonas nepasižymi ypatingomis manieromis, bet vis vien žavingas, nelabai gerbiamas, bet savo fizinių duomenų dėka gali susidoroti su bet kokia nepagarba, pagaliau jis turi savotišką jumoro jausmą, todėl gali užkalbėti dantis bet kam. Žodžiu, mūsų žmogus. Jei skaitėte Reimondo Čandlerio romanus apie privatų detektyvą Filipą Marlou, galite manyti, kad Ljutoną jūs jau pažįstate.

"Kur dingo visų mylimas Rincewind'as ir kas drįso taip pasityčioti iš brangaus mums *Discworld'o*?" – paklausite. Kaip bebūtų keista, tie patys žmonės, sukūrę ir pirmąsias dvi žaidimo dalis – **Perfect Entertainment** komanda. Kalbama, kad visatos *Discworld* sukūrėjas Terry Pratchett'as, pamatęs pirmuosius mūsiškio **Discworld Noir** darbo rezultatus, sušuko: "Štai jis!". Ir privertė komandą dirbti su dvigubu įkarščiu. Atsisakymą Rincewind'o kūrėjai aiškina išimtinai tuo, kad tai ne *Discworld 3*, o alternatyvus žaidimas. Tačiau naujoje serijoje visų mėgstamas personažas bus atgaivintas. O kol kas sveiki atvykę į tokį pažįstamą, bet jau visai kitokį *Discworld*.



Kaip tai įvyko

Kaip jau minėta, žaidimo ašis – privatus detektyvas Ljutonas. Kaip nekeista, darbo jis neturi, nors dauguma Enk-Morporko gyventojų – užkietėję nusikaltėliai. Pradėjęs savo kaip profesionalo karjerą, pirmąjį užsakymą jis gauna tik po mėnesio. Tai gražuolė Karlota fon Ubervald. Ji prašo Ljutono "surasti žmogų vardu Mandi", siūlydama už tokį, atrodytų, nesudėtingą darbą krūvą pinigų. Apie tai, kad jam nesumokėjo, Ljutonas prisiminė tik išėjus netikėtai viešniai. Tačiau nieko baisaus, jie dar susitiks… Pradėjęs darbą, Ljutonas po truputį pradeda suprasti, kad jis nėra toks paprastas, o po kurio laiko mažutis tyrimas išsilieja į tikrą fantasmagoriją.

Tyrimo metu Ljutonas susiduria su begale keistų asmenybių. Vieni jį sutinka draugiškai, kiti tik ir naudojasi proga privatų detektyvą apkeikti. Su kiekvienu Ljutonas stengiasi susitvarkyti savo, individualiu būdu. Pavyzdžiui, radęs savo kontoroje nekviestą svečią – nykštuką El Kchali, mūsų herojus pradeda dialogą ir gana greitai išgirsta grasinimą: "Nesakykite, miste-



world Noir

ri Ljutonai, kad aš jūsų neįspėjau". Atsakomosios reakcijos ilgai laukti netenka. Su žodžiais "Nesakyk, kad aš tave ignoravau" Ljutonas nustumia nelemtą nykštuką nuo laiptų.

Garsas, muzika, grafika

Discworld Noir muzika tikrai ypatinga. Bet svarbiausia, ji apgaubia žaidimą nenusakoma atmosfera. Klausydamasis bliuzų, pradedi justi artėjančio pavojaus kvapą ir, neperdedant, visiškai įsijauti į išgverusio nelemto detektyvo padėtį. Ačiū Polui Vejerui (Paul Weir), kurio dėka ši muzika čia atsirado.



Beje, puiki ne tik muzika, bet ir jos įgarsinimas. Balsai veikėjams parinkti stebėtinai tiksliai, nors… Yra ir vienas trūkumas. Įgarsinimo režisierius turbūt užsnūdo, kai vyko pirmojo vaidmens perklausa. To pasekoje – "jubiliejinis" kietojo detektyvo balsas. Na, bet greitai prie to pripranti ir pradedi tai suvokti kaip dalį pokšto, pavadinto *Discworld*. Apskritai garso reikšmė žaidimui yra didžiulė. Švelnūs akcentai ir keista veikėjų tartis suteikia žaidimui ypatingo žavesio.

Keista, bet žaidimo grafika taip pat nenuvilia. Dar daugiau – ji iš tiesų patinka. Visi fonai, kaip ir daugelis personažų, iš anksto numatyti. O "trimatis" Ljutonas netgi skaičiuoja realiame laike, beje, gana neblogai. Bet ką čia personažai… Stebėdamas nesiliaujančią liūtį ir pats permirksti kiaurai. Žaidimas, be to, gali pasipuikuoti ir palyginti naujomis technologijomis, pavyzdžiui, dinamišku apšvietimu, realistiniais šešėliais.



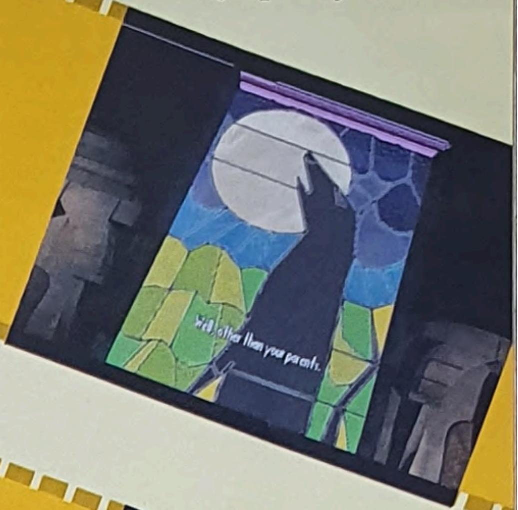
Notebook

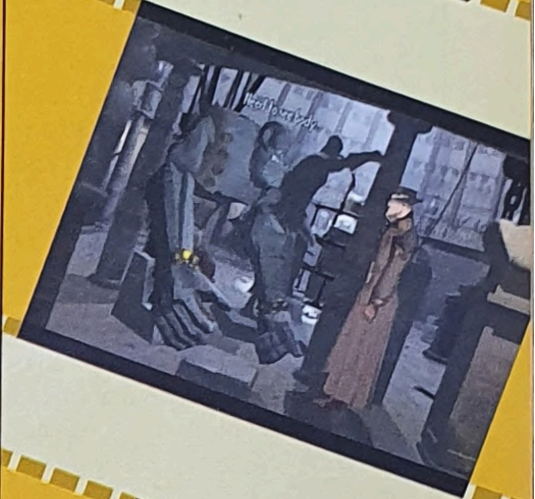
Neginčijamas žingsnis į priekį – jūs visai nebūtinai turite būti *Discworld'o* literatūros žinovu, kad išspręstumėte kai kuriuos galvosūkius. Iš esmės visi jie grindžiami logika, nors kartais ir tikrai velniškai sunkūs. Beje, didžiausia reikšmė teikiama, aišku, ne jiems, o nuolatiniams dialogams. Būtent jie žaidime yra pagrindinis būdas, kaip gauti reikalingą informaciją. Jūs galite klausinėti personažų tiek tiesiogiai apie pagrindines temas, tiek prašydami nuorodų, kurias Ljutonas nuolat užsirašinėja savo bloknote, vos tik kas pasako ką nors svarbaus. Jeigu pranešama apie nežinotą iki šiol vietą, ji iš karto atsiranda žemėlapyje, kuriuo ir naudojamasi vaikščiojant po miestą. Vienintelė rimta klaida – daugelio dialogų sudėtingumas. Ir ne visi jie tokie šmaikštūs kaip, tarkime, **Full Throttle**. Kai kurie pokalbiai tokie nuobodūs, kad migdo. Be to, siužetas nesišakoja, jis perdėtai linijinis, kaip kelias į vieną pusę. Bet žaisti, nepaisant nieko, vis tiek įdomu, ir, laiduoju savo galva, jūs neįveiksite **Discworld Noir** netgi per savaitę. Tai puikus kvesto požymis. Prieš jus trys tikro *gameplay* diskai.

Pastaruoju metu tapo madingi personaliniai minikompiuteriai, kuriuos personažai visada nešiojasi su savimi, įtraukdami į juos svarbiausią informaciją. Čia tokį kompiuterį atstoja paprastas bloknotas, į kurį Ljutonas, kaip jau minėjome, užrašo įdomiausia, ką girdėjo iš pašnekovų. Vėliau, sekant bet kuriuo iš tokių užrašų, galima kalbėtis su bet kuriuo personažu ir išsiaiškinti, ką jis žino arba mano vienu ar kitu klausimu. Beje, žaidimo pašnekovai – tiek seni pažįstami iš ankstesnių serijų, tiek ir visiškai nauji personažai. Kaip jūs jausitės vėl sutikę, tarkime, liūdnąjį vampyrą Samuelį iš antrosios dalies? Tik dabar jis kavinėje "Enk" groja fortepijonu ir dainuoja bliuzus. Nuostabu.

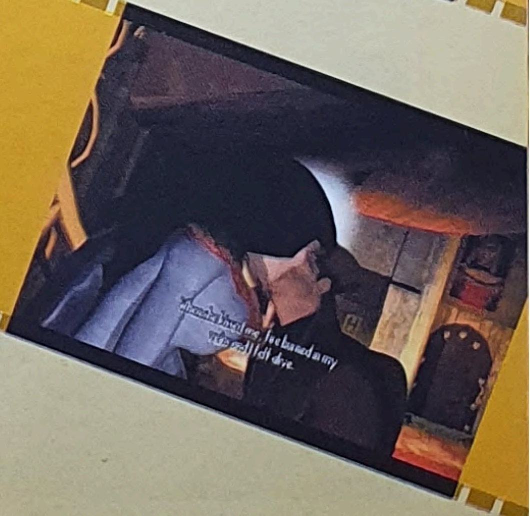
Na, tai kaip?

Kad patiktų šis žaidimas, nereikia būti **Pratchett** fanatiku. Netgi nebūtina žavėtis *Noir* stiliumi. Taip, **Discworld Noir** tikrai atrodo niūriai, bet iš tiesų jis visiškai ne niūrus. Žaidimas greičiau primena juodąją komediją. Ir nors kartais jumoras gana lėkštas, o siužetas nuo vidurio galėtų būti ir geresnis – žaidimo tai negadina. Taigi, susipažinti su nauju **Perfect Entertainment** kūriniu, be jokių abejonių, verta. Greičiausiai, kol nepasieksite pabaigos, jūs negalėsite atsiplėšti nuo **Discworld Noir**.









DRAKAN
Order of the Flame

Kompiuterinių monopolijų laikais retas projektas, besiremiantis vien tik entuziazmu, pasiekia žaidėjus. O jau koks gali būti nardymo su akvalangu simuliatoriaus likimas, galima tik spėti. Savo kūdikystėje **Drakan** ir buvo toks simuliatorius, jį laisvalaikiu kūrė trys entuziastai. Rezultatas – vienas iš daugiausia žadančių trimačių veiksmo-nuotykių žaidimų. Taigi ar ištęsėti pažadai? Ar Pelenė tapo princese?

Pagrindinė **Drakan** istorijos veikėja vardu Rynn. Auksaplaukė Rynn – garbinga Larisos Kroft varžovė kovoje už žaidėjų širdis. Be to, Rynn – visai ne virtualus dvidešimtmetis fotomodelis, gyvenantis San Franciske ir mėgstantis degintis paplūdimyje bei žaisti kompiuterinius žaidimus. Tai kur kas neramesnė būtybė. Ji gelbėja, kai nori, savo pažįstamus, draugus, giminaičius ar tiesiog atsitiktinius praeivius nuo blogio jėgų. O jeigu pasitaikytų proga, galbūt išgelbėtų ir visą pasaulį.

Ir štai ji ir jos jaunesnysis brolis, grįždami namo, pateko į pasalą. Brolį užpuolikai nusivedė su savimi, o Rynn paliko gulinčią be sąmonės, pamanę, kad ji mirusi. Vos tik veikėja atsigavo, ji pasileido į gimtąjį kaimą ieškoti pagalbos. Bet ir čia įvyko nelaimė: kaimas sugriautas, o visi gyventojai išžudyti. Beje, reikia paminėti, kad tai buvo kardų ir drakonų, o ne pistoletų ir viršgarsinių naikintuvų laikai. Būtent todėl Rynn pasiėmė ištikimąjį kardą ir leidosi ieškoti dingusio broliuko.

Pagrindinis **Drakan** veikėjas – daug egzotiškesnis personažas nei kovingoji ilgakojė. Kaip galima suprasti iš žaidimo pavadinimo, tai – drakonas. Rynn sutiks jį jau pačioje savo klajonių pradžioje ir nebesiskirs su juo visą gyvenimą. Netgi nežinia, kuris iš veikėjų įdomesnis (na, jeigu pamiršime Rynn formas…). Retas kuris yra matęs drakoną, bet pirmasis įspūdis tikrai labai geras. Paaiškėjo, kad šios magiškos būtybės yra protingos, stiprios ir turi humoro jausmą. Kiekvienam savo valdovės poelgiui apibūdinti drakonas turi užantyje kokį nors juokelį. Iš esmės sparnuotasis rubuilis ir yra žaidimo ašis. Rynn gali kovoti vėzdais, kardais, kirviais ir kitokiais



kertančiais ar duriančiais įrankiais tiek "ant savo dviejų", tiek ant drakono nugaros. Stebuklingasis gyvūnas, puldamas priešininkus, gali pasitelkti ir magiją – skirtingos galios rutulius (ugnies, ledo, lavos).

Laisvo skrydžio jausmas veiksmo-nuotykių žaidime, žinoma, ne naujiena (prisiminkime kad ir **Dreams To Reality**), bet ir ne eilinis reiškinys. Keliavimas ant drakono nugaros atveria ištisą naujų įspūdžių erdvę. Net ir pati Rynn, rodos, labiau pasitiki plačiais savo bičiulio sparnais nei savo kojomis. Skirtingai nei garsioji kovos draugė Lara, pagrindinė **Drakan** veikėja nepasižymi ypatingais akrobatiniais sugebėjimais. Taip, ji moka vaikščioti, šokinėti (aukštai), bėgioti ir muštis, bet sliuogti virve ir šaudyti… Tai jai sudėtinga.

Be to, Rynn, kaip ir jos drakonas, nemoka "auginti raumenų". Žaidime **Drakan** veikėjai neturi jokių parametrų, išskyrus sveikatą. Visgi laikui bėgant ši saldžioji porelė tampa stipresnė. Tai įmanoma ginklų, didinančių smūgio galią, dėka. Kiekvienas naujas ginklas, kardas, lankas ar užkeikimas visada galingesnis nei buvęs prieš tai. Priešai, į kuriuos nukreiptas šis ginklas, gana įvairūs. Yra ir skraidančių priešininkų, ir vaikščiojančių žeme. Be to, mes pamatysime ir įprastus fantastiškus sutvėrimus, tarkime, orkus ar drakonus, ir tik **Drakan** pasauliui būdingus baisūnus. Puolantieji (arba besiginantys?) neišsiskiria dideliu intelektu, tačiau kaunasi visai neblogai, o nepakankamas protas puikiai kompensuojamas įvairumu.



Beje, Rynn gyvenimas – ne vien tik kautynės. Yra dar ir nuotykių. Veikėjams teks bendrauti su įvairiais žmonėmis, ir visi jie turės savų problemų. Žaidėjas sprendžia įvairias užduotis ir kaip atlygį gauna naujus ginklus arba dalį siužeto (juk jūs nemanote, kad visą žaidimą nieko daugiau neveiksite, tik ieškosite savo broliuko?). Reikia paminėti, kad loginių mįslių, kurios priverstų ilgai laužyti galvą, žaidime nelabai daug. Šių galvosūkių sprendimas užims jums tikrai mažiau nei pusę žaidimo laiko. Rynn ir drakonui teks pabuvoti keturiuose pasauliuose: tropiniame, kalnų, vulkaniniame ir … tebūnie paslaptis.

Kitkas

Visgi grįžkime prie laisvojo skrydžio. Tam, kad būtų

įmanoma tokia grožybė, prireikė originalaus grafikos variklіuko. Deja, pasigrožėti juo galės tik turintys šiuolaikinius trimatės grafikos greitintuvus. Priklausomai nuo to, koks į kompiuterį įdėtas greitintuvas, žaidėjas matys daugiau ar mažiau specialiųjų efektų, daugiau ar mažiau detalių. Žaidimą mes stebime trečiuoju asmeniu ir kamera, visada pasirenkančia geriausią matymo kampą. Tik kamera juda per greitai, o geriausias vaizdas pasirenkamas iš tiesų ne visada. Galimybė pačiam kontroliuoti kamerą arba rinktis vieną iš kelių automatinės kontrolės būdų nesutrukdytų. Prie varikliuko privalumų galima būtų priskirti ir realistinę visų personažų animaciją. Tokie gestai, kaip, tarkime, gūžtelėjimas pečiais, atrodo labai efektingai. Jei viso šito neužgožtų…

Drakan galima žaisti ir keliese, be to, trimis režimais.



Visi režimai – kovos iki mirties (*deathmatch*). Pirmasis – Rynn žaidimas. Visi bėgioja po lygį bei kaunasi kardais ir lankais, rinkdami įvairiausius paskatinimus. Antrasis – skrydis ant drakonų – turbūt pats įdomiausias. Kovinio malūnsparnio simuliatoriaus kombinacija su 3D veiksmu, ir visa tai fantastinėje aplinkoje. Trečiasis režimas – kažkas panašaus į “kalno valdovą”. Drakonas lygyje tik vienas. Tas, kuris pirmas jį sutramdo, kovoja prieš kitus. O jei kas nugali raitelį, pats tampa drakono šeimininku. Vienu metu gali žaisti iki aštuonių žmonių vietiniu tinklu arba Internetu.

Na, galiausiai muzika ir garsai. Iš esmės, jie niekuo neypatingi. Tačiau jei muzika šiek tiek “herojiška”, tai garsai, o ypač kalba, galėtų skambėti ir geriau. Plepalai pervesti į skaitmeninį formatą nelabai kokybiškai ir ne

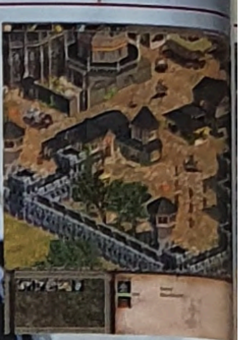




visada gali suprasti, ką sako personažas. Be to, kartais veikėjų kalba ir judesiai tarpusavyje nesuderinti.

Drakan – vienas iš pirmųjų žaidimų, taip aktyviai eksploatuojantis drakonų idėją. Buvo, žinoma, kvestai, kuriuose mes susitikdavome su šiais sutvėrimais, bet atsisėsti ir skristi… Į galvą ateina tik iš Sega Saturn perkeltas **Panzer Draoon**, tačiau tai buvo vidutiniška skraidyklė. O šitai pamatysime pirmą kartą. Nuostabi idėja galėjo būti įgyvendinta ir geriau, tačiau žaidimo originalumas verčia užsimerkti prieš smulkius trūkumus. Kaip jau minėjau, būtinas trimatės grafikos greitintuvas, nuvylė garsai, o ir kamera ne visada elgiasi padoriai. Tačiau kai sėdi ant gigantiško sutvėrimo nugaros ir skrendi, kur akys mato, tai nutoldamas nuo žemės, tai vėl prie jos priartėdamas ir gėrėdamasis nuostabiais vaizdais… Pojūčių perduoti tiesiog neįmanoma. O dar siužetas, po truputį besirutuliojantis žaidimo metu. Būtų įdomu “drakonų kovas” sužaisti ir prieš draugus. Tačiau greičiausiai tai ne paskutinis “drakonų simuliatoriaus” žanro žaidimas. Galbūt kiti bus labiau pasisekę grafikos srityje, tačiau **Drakan** taip ir liks pirmuoju žaidimu, kuriame suderinti nuotykiai ir drakono simuliatorius.

Age of Empires
The Age of Kings





Žaidėjas, nežaidęs **Age of empires**, tikrai negali savęs vadinti tikru RTS fanatiku. Prieš dvejus metus sulaukęs milžiniško pasisekimo ir kritikų vadintas vienu geriausių RTS žaidimų **Age of empires** sugrįžta. **Age of empires: The Age of Kings** (toliau **AG2**) – tokiu pavadinimu jis pradeda savo naują karaliavimo amžių. Oficialiai rugsėjo pradžioje turintis pasirodyti žaidimas buvo kuriamas beveik trejus metus. **AG2** turėjo pasirodyti jau 1998 m., tačiau *Microsoft* ir *Ensemble studios* stengėsi įvykdyti žaidėjų reikalavimus ir įdiegti naujausius RTS standartus. Tiesa, vietoj **AG2** *Microsoft* išleido **Age of empires: The rise of Rome**, kuris taip pat buvo entuziastingai sutiktas ir netgi sugebėjo įkopti į geriausių žaidimų viršūnę. Aš išbandžiau **AG2 0.9.7.22** versiją ir nekantraujantiems galiu iš karto pasakyti: laukti vertėjo. **AG2** veiksmas vyksta V-XV a.a., žodžiu, pačiais viduramžiais. Žaidime šis laikotarpis suskirstytas į 5 laikmečius: Tamsos (*dark*), Viduriniųjų (*middle*), Feodalų (*feodal*), Imperijos (*imperial*) ir Ramsčio imperijos (*post - imperial*).

Tamsos amžiuje visi junitai tokie patys, kaip ir vėlesniuose žaidimo **AG** amžiuose. Tiesa, yra ir dar senesnių atgyvenų. Pvz., vienas silpniausių junitų yra Beserkeris, tas pats žmogus su kirviu, taip pat išliko ir Akmens amžiaus laukinis su vėzdu bei daug kitų silpnų junitų.

AG2 gerokai pakeistas pradinis meniu. Norint pasileisti, keisti žaidimo parametrus ir pan., dabar tereikia spustelti tam tikrą simbolį, pvz., skydą. Žaidimas, kaip ir jo pirmtakas, turi *single player*, kuriame yra vienas pasirenkamasis scenarijus, kampanija, susidedanti iš daugybės scenarijų, klasikinis *Deathmach* ir naujas režimas *Regicide* (čia reikia nužudyti priešininko karalių ir apginti savąjį). Kampanijoje jau iš pat pradžių stebina galimybė pasirinkti net iš 13 tautų. Dabar galima vadovauti bizantiečiams, kiniečiams, prancūzams, gotams, japonams, persams,saracėnams, teutonams (beje, mūsų protėvių mirtini priešai, mat, teutonams priklausė ir kryžiuočiai su kalavijuočiais), turkams, mongolams, keltams ir vikingams. Pasileidus kampaniją už prancūzus, scenarijus maždaug toks: vyksta šimtametis karas tarp Anglijos ir Prancūzijos. Prancūzai nesugeba laimėti nei vieno mūšio prieš anglus ir jų sąjungininkus prancūzus burgundus. Beveik visoje teritorijoje siautėja priešas. Jūsų armija palaužta ir išsigandusi, nebemato prasmės kovoti toliau, bet štai vieną dieną pasirodo mergaitė Žana Dark. Ji įkvepia kareivius vėl griebtis kardo.Taigi jūs su Žanos Dark pagalba ir vadovausite prancūzų kareiviams bei išvysite anglus su jų sąjungininkais iš tėvynės.

Jau pirmojoje misijoje slogų įspūdį sukėlė spalvos, visas žaidimas remiasi tik 256 spalvomis.

Rezoliucija 800x600 atrodo normaliai, o nusistačius didesnę gan sunku sugaudyti savo junitus. Tiesa, man nelabai suprantama, kodėl *Ensemble studios* vandenį padarė nejudantį, jis nupieštas, ir tiek, jokių bangelių ar judesių. Nors plaukiant laivui ir bandoma imituoti bangeles paskui jį, tačiau bendras įspūdis ne koks. Be to, žaidime nė kvapo žadėtų naujovių, tokių kaip galimybė įsikūnyti į norimą žaidėją ir jį valdyti pirmuoju asmeniu (taip yra **Dungeon Keeper'yje**). Taip pat nėra žadėtos galimybės vartyti žemėlapį, jį didinti ir mažinti. Man nelabai aišku, kodėl **AG2** vienu metu negalima valdyti daugiau nei 24 junitų, tai tik apsunkina žaidimą. Visi **AG2** žemėlapiai savo išvaizda beveik niekuo nesiskiria nuo pirmojo **AG**, tačiau medžiai ir pastatai tapo normalaus dydžio, o jūsų junitai šalia jų atrodo maži. Todėl dabar prireiks žymiai daugiau laiko, žvalgantis po teritorijos žemėlapį. Tai beveik ir visos **AG2** blogybės. (Kad aplinka tapo normalaus dydžio, nėra blogybė).

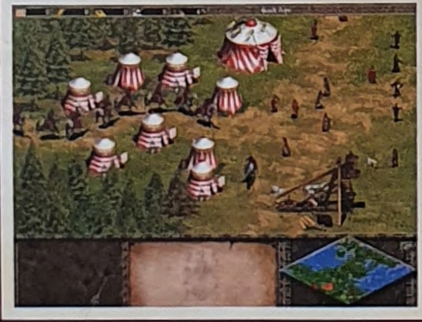
O dabar laikas susipažinti su naujomis ir geromis **AG2** savybėmis. Kaip jau minėjau, aplinka tapo normalaus dydžio, tačiau joks junitas negalės pasislėpti miške ar už pastato. Atsidūrus junitui už kokio nors objekto, junitas tampa permatomas ir apvedžiojamas linija. Žaidime **AG2** atsiveria plačios prekybos ir mainų galimybės. Už auksą galima gauti viską, ir atvirkščiai. Be to, dabar prekyba vyksta ne tik laivais, bet ir sausumoje vežimais, todėl prekyba – vienas svarbiausių faktorių, siekiant pergalės.

Junitai

AG2 yra net virš 90 junitų. Tai visi jau matyti žaidime **AG** ir nauji: ietininkai, pėstininkai, raiteliai, patrankos, naujoviški laivai ir ... herojai, karaliai. Beje, atsirado moteriškos lyties darbininkių bei herojų, ir jos nenusileidžia vyrams. (Visų lygios teisės :)) Iš tų daugybės junitų, manau, verta paminėti unikaliausius. Tai naikinimo laivas, kuris atplaukęs pridaro priešui didelės žalos. Taip pat skraidantis laivas, jis gali keliauti bet kokia teritorija ir labai naudingas žvalgyboje. Gan įdomus junitas – taranuotojas. Jis labai praverčia šturmuojant pilį. Taip pat atsirado universalių junitų, kurie gali ir šaudyti, ir kautis kardu ar kirviu. Kaip ir **AG**, be tradicinių liūtų, elnių ir dramblių dabar miške galima sutikti avis, briedžius, šernus, vilkus ir pan.

Pastatai

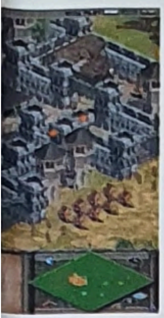
Kiekviena tauta turi maždaug po 40 pastatų, kuriems būdinga tos tautos savita architektūra. **AG2** atsirado nemažai naujų pastatų – tai nedidukės pilys, universitetai, bažnyčios. Beje, **AG2** pastatai suskirstyti į karo, ekonominius ir ūkio. Išliko ir pasaulio stebuklai. Labai naudingos nedidukės pilys ar specialūs bokšteliai. Užpuolus prie-

















šams, savo beginklius junitus suvarote į šiuos pastatus ir galite nebijoti, kad jiems kas nors atsitiks. Be to, kariniuose pastatuose dabar įmanoma iš anksto užsisakyti kelis junitus, t.y. atsiradus vienam junitui, iš karto ima gamintis kitas. Ir galite nebijoti, kad pačiame mūšio įkarštyje teks rūpintis kareivių gamyba. Dar daugiau, ką tik pagamintam junitui galite iš anksto nurodyti, kur jis turi eiti. Pvz., pagaminamas kareivis ir jis iš karto traukia į fronto liniją. Dar vienas naudingas dalykas yra pakeliamieji vartai. Apsitveriate savo teritoriją siena, pasistatote vartus ir galite nebijoti netikėto priešo antpuolio, o norėdami išeiti išorėn, tiesiog pakeliate vartus.

Strategija

AG2 kaunantis su priešais atrodo lyg žaistume žaidimą **Myth**. Norint laimėti, reikia išnaudoti kiekvieną savo privalumą ir stengtis užimti geresnę poziciją. Čia labai svarbu kalnai, nes mūšio metu užėmus šią poziciją, tikras malonumas žiūrėti, kaip jūsų lankininkai varpo lėtai lipančius priešo pėstininkus, arba dar geriau, kai juos tiesiog į gabalus taško patrankos. Žaidime **AG2** pasirinkus *hardest* lygį, priešininko dirbtinis intelektas pasirodo toks aukštas, kad kartais iš nevilties norisi nusirauti plaukus. Pvz., kai puolate kompiuterio karius su žymiai gausesnėmis pajėgomis, jis palieka kautis tik dalį savo kariaunos, o kiti kareiviai pabėga, ir vėl susibūrę stengiasi išžudyti mūšio metu išsisklaidžiusias jūsų pajėgas. Arba nuo jūsų artilerijos nuvilioja apsaugą ir tada užpuola bejėges patrankas ar katapultas, ir jums belieka su savo artilerija atsisveikinti. Tiesa, jūsų junitai irgi nepėsti. Kiekvienas junitas dabar gali atlikti daugybę veiksmų, tereikia jam įsakyti, t. y. paspausti interfeise tam tikrą mygtuką. Vienas mygtukas junitui gali įsakyti:

1. Patruliuoti tam tikroje teritorijoje.
2. Gintis ar ginti tam tikrą objektą.
3. Ginti objektą, nuo jo toli neatsitraukiant. (Tai naudinga, nes priešininkas nuolat mėgina nuvilioti apsaugą nuo saugomo objekto).
4. Ginti objektą ar save ir niekur nejudėti.
5. Agresyviai visus žudyti ir griauti pastatus.
6. Sekti ar lydėti tam tikrą objektą. (Pvz., sekti priešą ir surasti jo stovyklą)

Taip pat yra labai naudingas mygtukas "pavojaus signalas". Kai jus užpuola didelės kompiuterio pajėgos, ir jūs matote, kad apsiginti jau nebeįstengsite, sutrimituokite ragu, ir į pagalbą atskubės netoliese esantys sąjungininkai.

AG2 galima įbristi į negilų vandenį arba be laivo pagalbos persikelti per nedidelius upeliukus.

Technologijos

AG2, kaip ir jo pirmtake, vystomos įvairios mokslo šakos, siekiant sparčiai tobulėti ir pereiti į naujesnius amžius. Dauguma **AG2** išradimų jau buvo išrasti **AG**, bet teks juos išrasti iš naujo, pvz., ratą. Žaidimo pradžioje kiekvienos tautos vystymasis panašus, tačiau vėlesniuose amžiuose išryškėja kiekvienos tautos pranašumai bei trūkumai. T.y. gerai išvysčius visas mokslo šakas vėliau išryškėja tik viena tai tautai būdinga mokslo sritis. Pvz., anglai turi labai galingą laivyną, o teutonai, kaip katalikybės skelbėjai, turi geriausius kunigus (verbuotojus), tačiau jų laivai nė iš tolo neprilygsta anglų galiūnams. Dabar interfeise atsirado vienas naujas mygtukas, kurį paspaudus gaunama visa informacija, kuo pranašus vienas ar kitas atradimas arba perėjimas į kitą amžių.

Diplomatija

Kaip ir **AG**, čia yra sąjungininkai bei neutralūs veikėjai, su kuriais galima plėtoti prekybą, ir priešai.

Taip pat išliko galimybė sumokėti priešininkui už tai, kad būtų nutrauktas karas.

Dar šis tas

AG2 dabar turi 3 žemėlapius: išteklių ir prekybos, karo bei paprastąjį.

Garsai

AG2 garsai beveik tokie patys kaip ir **AG**, tačiau atsirado ir naujų. Beje, dabar kiekvienos tautos kareiviai šneka gimtąja kalba. Pvz., teutonas sako *ja-ja*, o anglas – *yes*. Apskritai garsai **AG2** yra neblogi.

Muzika

Kaip visada puiki. Čia, kaip ir **AG**, dudena būgnai, gaudžia trimitai ir kitokie puikiai sintezuoti senovės instrumentai. Taigi muzika, kaip ir garsai, yra gera.

Multiplayer

AG2 galima žaisti keliese vietiniu tinklu, taip pat per modemą su draugu ar internetu per *Microsoft Zone* arba kitus žaidimų serverius.

Grafika

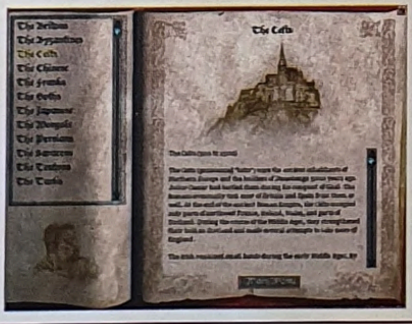
Kaip jau minėjau, žaidime numatytos tik 256 spalvos bei skiriamoji geba nuo 800x600 iki 1280x1024, tačiau iš esmės jis atrodo visai neblogai. Galima sakyti, kad **AG2** grafika tokia pati kaip ir **AG**. Kadangi žaidimo grafika nesudėtinga, jam paleisti užtenka Pentium 133 ir 16mb ram. Šiais laikais tai nedideli reikalavimai.

Pabaigai

Tai tikrai puikus RTS žaidimas, kuris sudrebins visą žaidimų pasaulį. Manau, **AG2** ne tik sugebės pakartoti savo pirmtako sėkmę, bet ir aplenks jį. Kiekvienam patarčiau nedvejoti ir nusipirkti šį *Microsoft* šedevrą. Nors jame nėra viskas tobula, tačiau gerų savybių jis turi keleriopai daugiau nei trūkumų. Taigi sėskite prie **AG2**, pasinerkite į viduramžių pasaulį ir užkariaukite visą senąjį žemyną.

Exas





DRIVER

GT Interactive

Pentium 166, 32 MB RAM, 3D akseleratorius Windows 95/ NT 4.0, Sony PlaySlation

Maždaug prieš dvejus metus buvau įsitikinęs, jog lenktynių žanras jau pasiekė savo apogėjų ir turėjo: a) arba visiškai išnykti (kalbu ne apie globalias žanro laidotuves, o apie naujų idėjų neatsiradimą arba neišreiškimą apčiuopiamais produktais, ką galima palyginti su visuotiniu miegu. O nuo miego iki mirties, kaip žinia, — vienas žingsnis (užtenka prisiminti 2D kvestų likimą); b) arba atrasti kokią nors naują vystymosi kryptį. Kitaip tariant, ištrūkti iš banalios, nuvalkiotos kasdienybės ir sukurti ką nors šviežia. Netrukus, lyg vadovaudamiesi mano išvedžiojimų "b" punktu, gamintojai (matyt, ne be galių iš aukščiau, kurios, drįsčiau teigti, yra neabejingos aptariamam žanrui (juk į panašią duobę krentant dvimačiams kvestams, pagalbos rankos jiems niekas nepadavė), mūsų, "geimerių", teismui, beveik vieną po kito pateikia kelis įdomius ir, svarbiausia, novatoriškus projektus. Kalbu apie **Carmageddon**, **Grand Theft Auto** ir **Need for Speed III** (buvo ir daugiau neblogų darbų, tačiau man labiausiai įsiminė būtent šie trys). Po pastarojo pasisekimo užslinko ir vis dar neišsisklaido savotiška tyla. Tačiau turėdamas omeny visus man žinomus faktus (kuriais netrukus su jumis pasidalinsiu) bei tikėdamasis neprisišaukti niekieno (kas mąsto kitaip) įniršio ar kokių nors drastiškų veiksmų, šią užsistovėjusią tylą drįstu pavadinti "tyla prieš AUDRĄ".

Audra, kaip nekeista, turėtų kilti mumyse. O jos priežastimi taps naujasis kompanijos **Reflections Studios** kūdikis. Pastaroji komanda žaidėjams turėtų būti gerai žinoma kaip kontraversionalaus **Destruction Derby** kūrėja. Iškepę dvi šio žaidimo dalis (antroji buvo baigta 1996-ųjų pabaigoje), vyrukai kažkur pradingo, ir į dienos šviesą teikėsi "išsiropšti" tik šių metų pradžioje. Pasirodė jie anaiptol ne todėl, kad jiems trūko gerbėjų dėmesio ar maisto bei vandens atsargų, o konkrečios misijos vardan — anonsuoti pasauliui savo dvejų metų darbo vaisių (aha, pasirodo tuos dvejus metus jie intensyviai dirbo). Nesunku susigaudyti, kad tasai jų vaisius ir žada žaidžiančiųjų visuomenėje sukelti "vezuvijaus efektą". Taigi griaudžiant audringoms ovacijoms leiskite jums pristatyti — **Driver**.

Neabejoju, kad atsiras tokių, kurie, vos užmetę akį į paveiksliukus ar net nebaigę skaityti žemiau pateikto teksto, užklijuos jam "trečiojo Destruction Derby" etiketę, kiti gi (ypač tai liečia jaunąją publiką, kuri nei mačiusi, nei girdėjusi apie tokią "senieną" kaip DD), sutiks **Driver** tiesiog kaip **Driver** (paradoksas:)). Visiems skaitantiems šias eilutes bičiuliams siūlyčiau pažiūrėti į žaidimą būtent iš pastarosios pusės. Na, gerai, užteks tų įžanginių pliurpalų — eime, pažiūrėsime, kokius siurprizus mums paruošė gamintojai darbštuoliai iš **Reflections**.

Pirmiausiai pateiksiu ištrauką iš gamintojų pranešimo spaudai (stilius netaisytas — supraskite kaip norite:)): "**Driver** — tai lenktyninis veiksmo žaidimas, kuriame žaidėjas turės unikalią galimybę atsisėsti prie 70-jų epochos automobilio vairo bei dalyvauti pašėlusiose, "Holivudiško stiliaus" lenktynėse (čia greičiausiai labiau tinka žodis "gaudynėse"), skrosdamas žymiausių JAV miestų gatves. Šis žaidimas jus tiesiog "prikaustys" prie sėdimo baldo, padarys solidžios adrenalino dozės injekciją, o nuo pašėlusio veiksmo jums gali sustreikuoti širdis (vaje, na ir prigąsdino — gal mums būtų sveikiau jo nežaisti: čia ir injekcijos, ir "prikaustymas", ir tas baisus dalykas su širdimi:( ).

Manyčiau būtų racionalu išversti šį "pranešimą" į mums, žmonėms, suprantamą kalbą. Taigi **Driver** veiksmas vyksta tolimais 70-taisiais. Jūsų "draiveriškasis" alter ego bus Taneris, slaptą misiją vykdantis policijos pareigūnas. Jūsų tikslas: "įsimaišyti" į nusikaltėlių gaujos gretas bei įgyti visišką jų pasitikėjimą. O tapus "savu", vykdyti savo slaptuosius kėslus: iškelti į dienos šviesą nusikaltimų bei korupcijos tinklą, juosiantį keturis didžiausius ir egzotiškiausius JAV miestus — Niujorką, Los Andželą, San Franciską ir Majamį. Tanerio misija yra visiškai užslaptinta (kadangi medžiojami ne tik nusikaltėliai, bet ir korumpuoti valdininkai (galbūt netgi policininkai)). Tad nereikia stebėtis, jog minėtų miestų gatvėse jums neteks susilaukti jokios pagalbos iš šalies (nebent iš aukščiau:)) — net iš kolegų policininkų (apie šių veikėjų netolerantišką elgesį truputį vėliau), jau nekalbant apie kitus veiksmo dalyvius.

Reflections seka pasakėlę, kad prieš imdamasi darbo pasiuntė savo darbuotojus filmuoti paminėtų miestų gatvių (!). Visa tai daroma tam, kad žaidžiantysis važiuodamas, tarkime, pro *Empire State Building*, pralementų: "Žmogau, juk tai mano darbovietė", arba dilindamas padangas Majamio pakrantėje su neslepiama nuostaba pastebėtų: "Monika (parinkau pirmą pasitaikiusį vardą. Tikrai. Aš nemeluoju! Tiek to, galvokit, ką norit:)), žiūrėk, tai juk Pietinis Paplūdimys. Matai tą gelbėtojų bokštelį? Tai juk vieta, kur aš tave pirmą kartą užkalbinau. O, Monika! — O, Styvi!..."(aš ir vėl nukrypau nuo temos. Nedelsdamas prie jos (prie temos, ne prie Monikos) grįžtu). Taigi kūrėjai norėjo pasakyti, kad jei jums kada nors teko pabuvoti kuriame nors iš keturių miestų, jūs nesunkiai atpažinsite ne tik jų žymiausias bei dažniausiai lankomas vietas (tokias kaip jau minėtieji *Empire State Building*, Pietinis Paplūdimys arba Auksinių Vartų tiltas (*Golden Gate Bridge*) ir t.t.), bet ir bendrą miestų ar-





chitektūrą. Jus turėtų apimti jausmas, kad patekote į Majamį, Los Andželą ar... (patys žinote kur). Kiekvieną miestą sudaro 20-30 mylių kelio dangos bei 150 tūkstančių pastatų. Kaip jau minėjau (o gal dar ir neminėjau. Ech, jau ta senatvė!), kiekvienas iš to 150 tūkstančių turi savo realųjį analogą. Įsivaizduokite, kaip apsidžiaugs mažasis Bendžaninas (Džonas, Semas, Džimas, Bilas, Džo, Maiklas...), kai pro automobilio langą išvys savo kuklią pakelėje stovinčią trobelę.

Lyg to būtų negana, dosnieji vyrukai iš **Reflections** kiekvieną miestą "apdovanos" dar ir dvipusiu judėjimu su taisyklingai funkcionuojančiais šviesoforais, gatvėse knibždančiais pėsčiaisiais (deja, nepavyko išsiaiškinti, ar su jais galima bus elgtis taip pat, kaip su bičiuliais iš **Carmageddon**) bei budriais policijos pareigūnais. Pastarieji bus labai atidūs, tad vieno kelių eismo taisyklių punkto pažeidimo bus gana, kad prie jūsų "priliptų" keli "draugų" automobiliai, skleidžiantys ausų būgnelius rėžiančius garsus. Beje, pilnoje žaidimo versijoje bus galima atrasti *Survival Mode* režimą, kurio tikslas kaip tik ir bus lakstyti nuo kokio tuzino policijos "trantų" (prisimenate GTA?).

Trumpai apie misijas. Iš viso **Driver** jų turi net 44. Tačiau, norint sėkmingai baigti žaidimą, galima išsisiversti ir su 25 iš jų. Taip, siužetas ne tiesmukiškas. Kaip bus galima pasirinkti, kurias misijas vykdyti, o kurias ignoruoti? — paklausite jūs. Aiškinu. Pamenate GTA, kuriame žaidėjas buvo priverstas lakstyti po visą miestą ir ieškoti veikiančio telefono apatato? Tokį radę, išgirsdavome ragelyje šiurkštų balsą, duodantį mums nurodymus dėl tolimesnių veiksmų. Prisiminėte? Šaunuoliai. O dabar kuo greičiau tai pamirškite, išmeskite iš galvos, "neutralizuokite" šią informaciją saugančius neuronus... Pamiršote? Jūs nepakartojami! Čia viskas vyks štai kaip: atvažiavę į miestą jūs apsistojate kokiame nors pigiame motelyje, kurio darbuotojai žiūri savo reikalų ir nesikiša į jūsiškius. Va kur turi būti telefonas! Čia jis ir yra. Argi ne logiška? Žinoma, jūs užimtas žmogus ir negalite nuolat budėti prie ragelio, todėl telefonas turi dar ir autoatsakiklio funkciją. Grįžę po sunkios darbo dienos ir išsitiesę ant kušetės, galėsite ramioje aplinkoje išklausyti visas atėjusias žinutes (užsakymus). Kurį užsakymą vykdysite, o kurį atmesite, tai jau jūsų asmeninis reikalas. Manau, jau susivokėte, kad visas misijas teks vykdyti neatsitraukiant nuo savo "eržilo" vairo. Jei jas (misijas) galima būtų apibūdinti vienu žodžiu, tas žodis būtų "įvairios". Nuo paprasčiausių "nuvežk dėdę X iš taško A į tašką B" ir "surask tą prasiskolinusį niekšą bei supažindink jį su savo automobilio bamperiu" iki sudėtingesnių: "3.15 privažiuok, nesukeldamas įtarimo, prie banko Y paradinių durų ir lauk mūsų ten" arba "mums skubiai reikalingi "mentų ratai". Tam reikalui reikalingas toks žmogus kaip tu. Atlygis —xxxx$" ir t.t.

Specialiai žaidimui sukurtas gana įspūdingas varikliukas, paisantis visų fizikos dėsnių. Grafinis žaidimo varikliukas gali pasigirti visais šiuolaikiniais specialiaisiais efektais: šešėliai, rūkas, dūmai, šviesos blyksniai, neįtikėtini sprogimai... (užteks, juk geriau vieną kartą pamatyti negu šimtą devyniasdešimt devynis išgirsti). Be to, **Reflections** žada "tikrovišką automobilio kėbulo deformacijos modelį". Išvertus tai reikštų, kad jūsų automobiliui atsitrenkus ar susidūrus su kokia nors kliūtimi, jo (jūsų automobilio) kėbulas deformuosis priklausomai nuo to, kaip ir kuria vieta jis atsitrenkė (visai kaip mūsų su jumis realybėje). Visus šiuos stebuklus stebėsite iš pirmo arba trečio asmens perspektyvos (kaip ir **Carmageddon**).

Taip nepastebimai priartėjome prie paskutinės **Driver** naujovės. Tai režimas, kūrėjų pavadintas *director mode*. Iš esmės tai dar vienas žingsnis, norint privilioti daugiau pirkėjų. Ir, turiu pripažinti, žingsnis gana tvirtas, savo tikslą jis greičiausiai pasieks. Aiškinu... Sėkmingai pabaigus misiją, mums siūloma atsisėsti į patogią režisieriaus kėdę ir padirbėti prie įvykdytos misijos įrašo. Čia jums siūlomos neribotos "juostos" redagavimo galimybės: norite pakeisti kameros padėtį (įtaisyti ją kad ir ant persekiojančio automobilio) — prašom, o gal filmavimo kampą — jokių problemų, sukarpyti juostą, papildyti naujais, nebūtais efektais — kodėl gi ne... Žodžiu, laisvė jūsų meniškajam "aš".

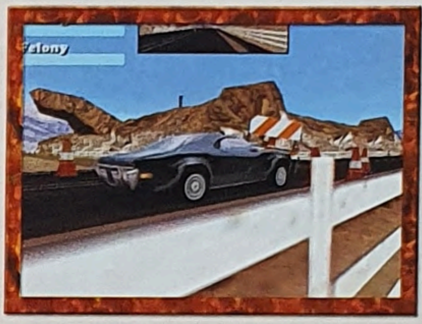
Taigi ką mes turime? Žaidimą, kuriame gyvenimas yra lyg vaikščiojimas ant ašmenų. Žaidimą su įdomiu, netiesmukišku siužetu, įtraukiančiu veiksmu, nuostabiu grafiniu varikliuku, tikrovišku valdymu... Manau, rugsėjį gimsiąs **Driver** yra pasmerktas užimti pirmąsias geriausių žaidimų dešimtukų ir šimtukų vietas. Bet neskubėkime su savo prognozėmis, palaukime rugsėjo. Tada ir paskelbsime savo galutinę diagnozę.

Išleidimo data — 1999-ųjų rugsėjis/spalis

Number{9}

















Ubi Soft Enlight Software

Žaidimai labai panašūs į žmones... Įsižiūrėjus visai paprasta pracinančius per mūsų rankas megabaitais, diskais ir vinčesteriais žaidimus suskirstyti į ryškius lyderius, neaiškius vidutiniokus ir gėdingus autsaiderius. Pakliūna ir "baltos varnos". Bet kuriame žanre. Ar atsimenate **The Last Express**? Kur šis keistas ir mielas kvestas dabar? Nepavykę bandymai jį parduoti parodė supuvusią kvestomanų bendruomenės šerdį: tik tikrieji žinovai ir gurmanai deramai įvertino kūrėjų triūsą...

Į akiratį pakliūna ir kitas, dar triukšmingesnis **Enlight Software** komandos projektas, o tiksliau – jos smegenų, širdies ir pilvo – Trevoro Čano – projektas. Taip, fanai laukė pasirodant **Seven Kingdoms** (beje, kol leidimo teisių neįsigijo **Interactive Magic**, žaidimas vadinosi **Ambition**), klausėsi kūrėjų kalbų ir visu savo vešliu naivumu tikėjo šviesia ateitimi. Tačiau net ir toks ilgas laukimas negalėjo sušvelninti smūgio, ir 1997 metų pabaigoje žaidėjų visuomenės atmosferą užtvindė niekinantys "fe" bei nesuprantantys, įsižeidę veidai. Žaidimas iš pirmo žvilgsnio smarkiai priminė **Warcraft**. Bet tik paviršutiniškai, nes giliai slypėjo kur kas didesnis sumanymas. Beje, tuo pačiu pažadu buvo maitinami ir **Civilizacijos** gerbėjai, tikėjęsi išvysti nuostabų ekonomikos modelį. Bet pastarieji taip pat liko nepatenkinti – jiems pasirodė, kad žaidimas pernelyg panašus į RTS. Neužtekdavo jėgų pasiekti tą didįjį sumanymą... Misterio Čano kūrinys užkariavo protus ir užvaldė širdis... tik pačių filosofiškiausių ir mėgstančių ypatingus sunkumus žaidėjų. Tik jie suprato, kad pradinis neįveikiamas žaidimo sudėtingumas ir yra **SK** esmė. Deja, šių subjektų būta pernelyg mažai.

...Vėl pradėjo nuo pradžių?

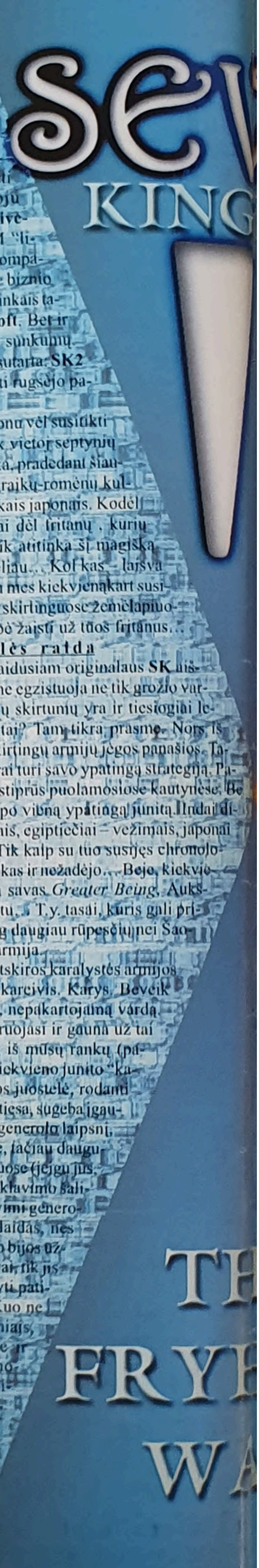
Manote, tėtušis Trevoras susigėdo ir atsižadėjo visų savo genialių idėjų? Nieko panašaus. Turbūt jau tada jis svajojo apie tęsinį, grūmodamas: "Aš jums dar parodysiu". To pasekoje pasirodė **Seven Kingdoms 2**. Jis gimė, galima sakyti, vos ne Cezario pjūvio būdu. Sunkumus, kuriuos įveikė Čano bendrininkai, galima laikyti epochiniais. Pirmuoju smūgiu tapo **Interactive Magic** savo CD-ROM "liniuotės" pardavimas, kompanijai pereinant į *online* biznio sritį. Naujaisiais šeimininkais tapo prancūzai iš **Ubi Soft**. Bet ir su jais **Enlight** iškilo sunkumų. Tiesa, pagaliau viskas sutarta: **SK2** oficialiai turi pasirodyti rugsėjo pabaigoje.

Malonu, labai malonu vėl susitikti su senu pažįstamu. Tik vietoj septynių karalysčių dabar dvylika, pradedant šiaurės vikingais, tęsiant graikų-romėnų kultūra ir baigiant egzotiškais japonais. Kodėl visgi *Seven*? Galbūt tai dėl fritanų, kurių genčių skaičius kaip tik atitinka šį magišką skaičių. Bet apie tai vėliau... Kol kas – laisva kampanija, kurios metu mes kiekvienąkart susiduriame su priešininku skirtinguose žemėlapiuose. Ir, žinoma, galimybė žaisti už tuos fritanus...

Pergalės raida

Net ir niekada nežaidusiam originalaus **SK** aišku, kad tautybės žaidime egzistuoja ne tik grožio vardan. Be įvairių vizualių skirtumų yra ir tiesiogiai lemiančių žaidimą. Junitai? Tam tikra prasme. Nors iš esmės puolančiosios skirtingų armijų jėgos panašios. Tačiau kiekviena rasė tikrai turi savo ypatingą strategiją. Pavyzdžiui, graikai gana stiprūs puolamosiose kautynėse. Be to, kiekviena rasė turi po vieną ypatingą junitą. Indai didžiuojasi savo drambliais, egiptiečiai – vežimais, japonai – žinoma, nindzėmis. Tik kaip su tuo susijęs chronologijos realizmas? Bet niekas ir nežadėjo... Beje, kiekvienoje tautoje egzistuoja savas *Greater Being*, Aukščiausioji Būtybė, Manitu... T.y. tasai, kuris gali pridaryti priešininkui daug daugiau rūpesčių nei Šao-Lin kartu su Hanibalo armija.

Visgi pagrindiniu atskiros karalystės armijos koviniu vienetu išliko kareivis. Karys. Beveik gyvas, turintis unikalų, nepakartojamą vardą. Jis kaupia patirtį, treniruojasi ir gauna už tai apdovanojimus tiesiog iš mūsų rankų (paprastumo vardan virš kiekvieno junito "kabo" atitinkamos spalvos juostelė, rodanti kario patirtį). Kai kurie, tiesa, sugeba įgauti patirties ir užsidirbti generolo laipsnį, išsėdėję visą laiką forte, tačiau dauguma visgi ją kaupia mūšiuose (jeigu jūs, žinoma, nesate nusiginklavimo šalininkas). Pasitikintis savimi generolas – puikus pergalės laidas, nes paskui jį eis kareiviai, jo bijos užimto miestelio gyventojai, tik jis sugebės teisingai valdyti patikėtą jam teritoriją... Kuo ne **X-COM** su jo samdiniais, kuriuos mes peikėme ir aukštinome nuo pirmosios misijos? Deja, junitai čia į kitą scenarijų nepereina, tačiau tai puikiai praktikuoja veikėjai. Jie ateina, tar-



si žaidime **Dungeon Keeper**, iš savo žemių, sužinoję apie galingą ir narsų valdovą, t.y. apie mus, iš išsigelbėjusių laimingųjų lūpų, iš kadaise galingos kaimyno armijos likučių. Ir, žinoma, skuba pasiūlyti savo paslaugas. Dažniausiai nebrangiai. Tiesa, jei reputacija prasta, veikėjas kainuos kur kas brangiau. Beje, jis visada pateisins savo aukštą rangą – daugybė *hit-point*'ų, didžiulė patirtis ir naudingas artefaktas (jį galima tiesiog rasti arba nusipirkti). Kas nors panašaus į Berserko Buteliuką. Įsivaizduojate, kokie monstrai kovos jūsų pusėje?

Beje, armijos tobulėjimas susijęs ne tik su junitų patirtimi ir herojų samdymu. Didelę reikšmę turi ir mokslas. Jei jūs piktas visuotinio genocido fanatikas, jūs specializuojatės, žinoma, karo mene ir kovinėse mašinose (jokių pėstininkų, vien tik katapultos ir balistos). Kuo geriau sugebate kariauti, tuo veiksmingiau naudojasi mirtinais ginklais kariai, tuo dažniau lekia strėlės ir tiksliau atliekami smūgiai.

Povo skiauterė...

Yra toks naudingas dalykas, tiesiogiai susijęs su ekonomika, – lojalumas. Kokia žmogiško gyvenimo prasmė **SK2**? Sukurti stiprią ekonomiką, užgrobti kuo daugiau miestų, padidinti populiaciją gimdant vaikus, ir atsidėti šachtų bei fabrikų statymui, kad karalystėje klestėtų pramonė ir prekyba. Banalūs polinkiai, bet taip mes padaryti. Iš esmės ekonominis modelis, besiremiantis žaliavų ir perdirbančių įmonių tarpusavio sąveika, puikiai išliko. Paskutinė grandis tebėra turgus, iš kurio karavanai išvežioja nedeficitines prekes. Beje, karavanas turi savotišką imunitetą bet kokiems puldinėjimams. Prekyba nepažeidžiama. Jei kas nežino, iš kur gauti pinigų, patarimas vienas – daugiau kariauti. Už kiekvieną nugalėtą priešą jūs gausite tam tikrą sumą. Tarsi kiekvienas priešas būtų kažkieno užsakytas...

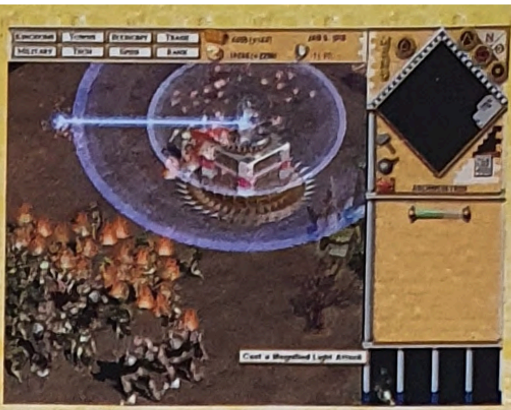
Miestas, aišku, ne guminis, todėl didėjant populiacijai būtina prijungti prie savo valdų kitų tautų žemes. Elementariai tai atliekama jėgos pagalba. Tačiau reputacija tuomet, švelniai tariant, krinta. Kitas dalykas, jei iš pradžių šalia miesto pastatysite fortą, pasodinsite jame protingą generolą, kuris vien tik savo išore mažins gyventojų pasipriešinimą, o tuomet netoliese pradėsite statyti įvairiausius naudingus statinius, aprūpindami tokiu būdu gyventojus darbu. Ir miestas jau jūsų. O ten ir nauji junitai, ir naujos technologijos... Be jokio kraujo lašo. Kur dar būtų įmanoma tokia pergalė? Tiesa, lojalumas... Šiuo terminu, kaip turbūt daugelis suprato, apibūdinama, kaip jus vertina jūsų gyventojai ir armija. Periodiškai jis išnyksta, kadangi nepasitenkinimo visiškai išvengti neįmanoma, o atsiranda ypač poilsio dienomis. (Humoras). Svarbu nuolat aiškintis gyventojų maištų ir armijos susiskaidymo priežastis (dažniausiai tai paprasčiausia gyventojų baimė prieš užpuolikus). Kartais padėtį, kai jau nei duona, nei pinigai nebepadeda, gali išgelbėti vienas geras generolas.

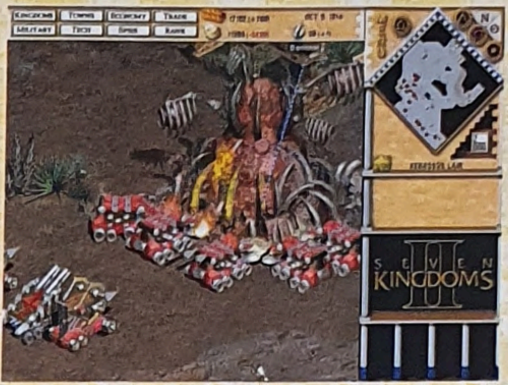
Žinoma, paprasta karalystė gyva ne vien tik ekonomika. Padorūs valdovai mėgsta laiką leisti įvairiausiuose koledžuose ir akademijose, stebėdami, kaip mokslininkai stengiasi atverti eilinę paslaptį. Žaidimo kūrėjai tvirtino, kad mokslo sistema bus panaši į **Civilizacijos**. Tiesą sakant, ne. **Civilizacijoje** buvo didžiulis mokslų medis, o čia tik keturios atšakos: jau minėtas karo menas ir kovinės mašinos, taip pat pramonė bei šnipinėjimas. Po truputį jos tobulinamos ir atveria naujas galimybes (tarkime, Catapulta III). Beje, išsivysčiusios gamybos įtaka labai pastebima: žymiai išauga produktų ištekliai, ir dėl to didėja lojalumas. Tačiau, be jokių abejonių, ne mažiau svarbi ir šauniųjų žvalgybininkų, nematomo fronto kovotojų, veikla.

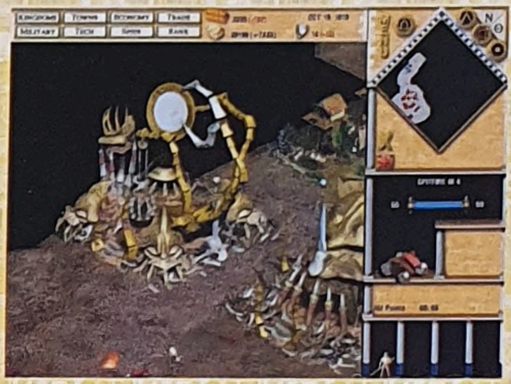
Vienas lauke? Karys!

Jau vien tik dėl galimybės stebėti šnipų veiklą verta praleisti prie žaidimo dešimt valandų. Reikia būti pakankamai ištvermingu, tačiau jūs būsite apdovanotas nuostabiausiu reginiu. Prisiminkite bent vieną žaidimą, kuriame mums iš tiesų buvo parodyta žadėta diplomatija ir šnipinėjimas. Tai visada būdavo nuobodu, paprasta, pilka...

Žaidime **SK2** eilinio šnipo veikla taip pat atrodo niekuo neypatinga: pavogti technologiją, užmušti priešų lyderį arba sukelti konfliktą tarp dviejų rasių. Tačiau praktikoje pasirodo, kad šnipas – vos ne dešinioji valdovo ranka. Be jo neįvyksta nei viena karinė akcija, be to, daugeliu atvejų būtent jo dėka įmanoma išvengti kraujo. Kūrėjams visgi pavyko nedidelis stebuklas – jie įrodė žaidėjams, kad valstybę kuria ne tik didžiulės armijos. Užtenka pateikti tokį pavyzdį. Jūsų teritorijoje tarsi apgamas stūkso priešo fortas. Bjaurus toks, nepaimamas. Žinoma, šimtas riterių išrūkys širšių lizdą, bet juk galima pasielgti ir gudriau. Tereikia pasiųsti paprasčiausią karo šnipą (būna ir civiliai) kaip eilinį kareivį į šį fortą. Be abejo, kaip priešo armijos eilinį. Ten jį priima kaip savą, ir... vieną gražią dieną vietinis generolas paslaptingai miršta. Žinoma, armija pasimetusi, karininkai nebesugeba griežta ranka valdyti panikuojančių karių, ir jūsų nelaukta ataka gali būti itin veiksminga. Įspūdinga? Toliau – dar įspūdingiau. Siunčiamas toks pats šnipas, tik išmokytas vadovauti. Gali nutikti taip, kad vieną ne mažiau gražią dieną kompiuterio smegenys naujuoju generolu nuspręs skirti kaip tik jūsų pavaldinį, ir tuomet visas fortas priklausys naujajam šeimininkui – jums. Skamba beprotiškai, bet tai išties įmanoma. Didžiąja dalimi dėl to, kad kompiuterio AI nesureguliuota vien tik taip, kad sunaikintų jus.





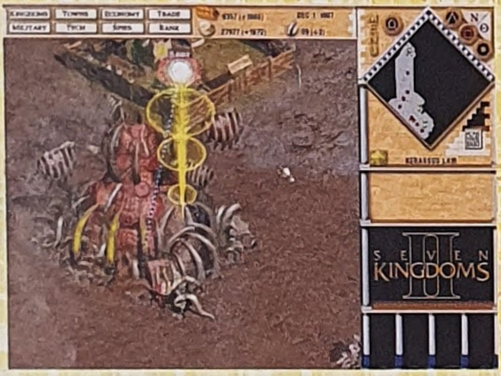












Kompiuteris gyvena savo gyvenimą ir visiškai nesirengia štampuoti kareivių ir kas tam tikrą laiko tarpą jus puldinėti. Tai reiškia, kad visada yra laiko sumanyti kokią gudrybę. Tik nepamirškite, kad japonų Aukščiausioji Būtybė sugeba aptikti įsibrovėlius.

Bjaurieji oponentai

Vienas iš pagrindinių žaidimo kozirių – galimybė pakariauti savo nuolatinių priešininkų – fritanų pusėje. Ir tai ne tik naujų junitų ir statinių rinkinys. Pati pobaisių būtybių gyvenimo koncepcija iš esmės skiriasi nuo žmogiškosios. Fritanų egzistavimo tikslas – palikuonių gamyba. Bet tyliai ir paprastai daugintis jiems nesiseka. Galutiniam rezultatui būtini du dalykai: pinigai ir gyvybės taškai. Abu jie gaunami iš vieno šaltinio – žmonių žudymo (arba pavertimo vergais). Tai akivaizdžiai skelbia fritanų lozungas: "Žudyti ir nežūti". Iš esmės jų gyvenimas paprastas. Jokių šachtų ir žvalgų, visai nedaug užduočių. Tiesa, yra mokslas, bet tai tik pramoga. Kariauk ir dauginkis. Visgi neverta manyti, kad žaidimo strategija neįdomi. Ji savotiška, be to, jų septynios… Tarkime, gentys… turi savotiškų bruožų. Pavyzdžiui, *Kerassos* turi galią gyvūnams, ir jų jaguarai įvaro priešų kavalerijai gyvulišką baimę, o štai *Ezpinez* tiesiog tirpsta nuo sunkiosios technikos, dėl to jų kovinės mašinos labai pavojingos apsuptyje.

Padidintas stabilumas

Nuogąstavimai, kad esant tiek daug funkcijų ir užduočių žaidėjas, studijuodamas interfeisą, palūš, turi pagrindo. Tačiau autoriai apie tai atsakingai pagalvojo. Įsiminti krūvą "karštųjų klavišų", tiesa, nuobodu, bet tai, kad žaidėjais pasirūpinta, džiugina. Tiesa, neapsieita be klaidų. Ypatingai erzina problemos parenkant junitus. Fritanų junitai yra, švelniai tariant, didelių gabaritų, todėl už jų praktiškai neįmanoma įžiūrėti smulkesnių kareivėlių, kurie žūdami beviltiškai bando suprasti, apie ką gi galvoja jų valdovas. Kartais sumaištį kelia begaliniai kelrodžiai, besitęsiantys už kiekvieno junito. Įsivaizduokite armiją, susidedančią iš kokių 50 junitų. Nors protelio jie turi. Tautiečiai mikliai suvokia, kas jų laukia, ir renkasi patogiausią kelią. Gaila, kad reljefas neturi jokios įtakos. Tarkime, jei tai kalnai, vadinasi, neįveikiami; taip pat kitam kartui paliekame ir trimačius vaizdus.

Atskirai verta pagirti grafiką. Esant skiriamajai gebai 1024 x 768, viskas atrodo tiesiog puikiai (kiek taip gali atrodyti be greitintuvo), peizažai žydi aibe spalvų, o su PII-450 niekas net nestabčioja. Žinoma, kai kam grafika gali pasirodyti pasenusi, ypač pamačius kai kuriuos efektus, pvz., žaibą ar lietų. O gal tai tiesiog eilinis Trevoro Čano išpuolis prieš visuomenę? Esą, jums reikalinga pagreitinta grafika ar pats žaidimas? Juolab, kad pačiais kukliausiais paskaičiavimais **SK2** sudarytas vien iš privalumų. Tik garsas… kiek aštrokas. Bet tai smulkmenos.

Išvada

Galima teigti, kad **Seven Kingdoms 2** – tai elitinis žaidimas. Ne visiems. Kaip ir jo pirmtakai. Iš esmės tai puikus ekonomikos ir kovos sistemos derinys, puikus RTS stiliaus darbas, kuris niekuomet nepaklius į sėkmingų pagal pajamas žaidimų gretas. Galbūt kada nors žaidėjai išmoks suprasti rimtus žaidimus, o ne liaupsinti popsą, kuris dabar kiekviename žingsnyje. O kol kas **SK2** greičiausiai laukia šykštūs pagyrimai ir greita užmarštis. Bet gal kas nors įrašys jį į metraščius – te ateinančios kartos atsimena…

VIRTUALIŲJŲ PASAULIŲ EVOLIUCIJA

Ramunas Sablinskas UAB "Omnitel"

Karta, kompiuteriais VAX ar EC žaidusi *Olas* ar *Žvaigždžių karus* (1970m.), jau seniai užaugo. Daugelis dabartinių žaidimų mėgėjų nusišypsos, jei pasiūlysite savo 386-tosios kartos senuku sužaisti **Prince**. Sparčiai istorijon grimsta netgi tie žaidimai, kurie dar prieš keletą mėnesių buvo populiariausių žaidimų dešimtukuose. Spartus technikos tobulėjimas negailestingai į savartyną "nurašo" daugybę kompiuterinės grafikos šedevrų.

Viena iš pagrindinių priežasčių, skatinančių žmones žaisti, yra noras pabėgti iš mus supančio pasaulio į kitą, išgalvotą pasaulį, kurį įsivaizduojame taip, kaip norime. Šiame virtualiame pasaulyje kartais veikia visai kitokie dėsniai, kartais ten susiduriame su visiškai neįprastomis būtybėmis ir reiškiniais. Prieš atsirandant kompiuteriams, žmonės, tenkindami šį poreikį, skaitydavo knygas. Atsiradus kompiuteriams, žaidimai leido ne tik stebėti keistus pasaulius, bet ir juose dalyvauti. Pirmieji žaidimai vykdavo tekstiniu režimu ir, negalėdami pasipuikuoti gražiais vaizdais ar garsais, stengdavosi sužavėti įdomiu siužetu. Deja, tobulėjant kompiuterių grafikai ir garso generavimo technikai, žaidimo dirbtiniam intelektui neretai skiriamas mažesnis dėmesys, kadangi pagrindinės jėgos sutelktos į grafinio interfeiso tobulinimą, o ne į sudėtingesnį virtualiojo pasaulio modelį. Net ir patys naujausi kvestai turi gana primityvius siužetus bei elementarius pasaulius, kuriuose gyvena veikėjai... Sykį sužaidus tokį žaidimą, daugiau jo žaisti nesinori, kadangi aišku, jog visas veiksmas praktiškai kartosis. Žaidimų kūrėjams liko du keliai – tobulinti žaidimo intelektą arba naudoti *multiplayer* (kelių žaidėjų) galimybę.

Idėja leisti keliems žaidėjams žaisti toje pačioje žaidimo erdvėje gana sena. Žaidimai, kuriuose keli žaidėjai žaisdavo prie vieno kompiuterio, sukurti jau labai seniai. Atsiradus kompiuteriniams tinklams, atsirado galimybė žaisti tą patį žaidimą prie kelių kompiuterių. Dauguma naujų žaidimų šią galimybę turi. Vienu iš populiariausių tinklinių žaidimų šiuo metu yra laikomas QUAKE. Tai veiksmo žaidimas, kuriame žaidėjai kariauna tarpusavyje, valdydami savo herojų ir matydami jo akimis. Skirtingai nei kituose panašiuose žaidimuose, čia galima ne tik "nušauti" kitą žaidėją, bet ir su juo bendrauti (IRC analogas), keistis daiktais (elektroninės prekybos analogas) bei bendradarbiauti. Tai paaiškina šio žaidimo populiarumą Internete – jam skirta virš 1 mln. įvairių svetainių, nuorodų, aprašymų. Internete daugėja serverių, kurie, žaidžiant įvairius žaidimus, leidžia žaidėjams jungtis į grupes. Žaidėjus labai vilioja galimybės ne tik būti geresniais nei kompiuteris, bet ir būti geresniais nei kiti žaidėjai.

Vienoje didžiausių Interneto paslaugų teikėjų Lietuvoje – bendrovėje **Omnitel** – jau pusę metų veikia specialus žaidimų serveris, kuriame įsikūrę keletas virtualių pasaulių. Žaidėjus ištisą parą aptarnauja šie serveriai:

* **Quake** (standartinis serveris ir dvikovų serverio modifikacija),
* **Quake II** (standartinis serveris ir **Capture the flag** modifikacija),
* **KAHN** (serveris seniems žaidimams, kurie turi tik IPX/SPX bendravimo protokolus),
* **BATTLE** (**Blizzard** kompanijos žaidimų serveris žaidimams **Diablo**, **Diablo2**, **Starcraft** ir kt.).

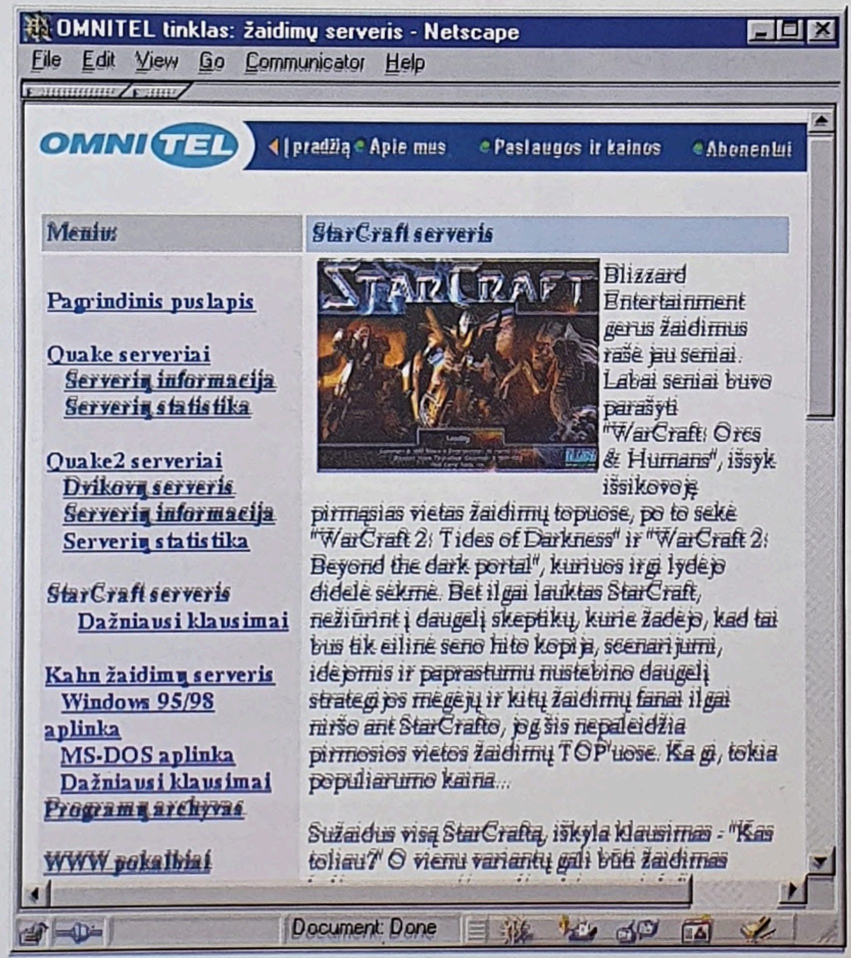
Žaidėjai aktyviai domisi ir naujausia kuriama žaidimo **Quake III: Arena** versija. Šio žaidimo serveris pradės veikti tuoj pat, kai tik bus baigtas pats žaidimas.

Serveryje gausu nuorodų į kitas Interneto svetaines, galima gauti žaidimų papildymus, vedama geriausiųjų žaidėjų statistika, yra klausimų-atsakymų sritis, kurioje, pateikę savo klausimą, gausite atsakymus iš įvairių žaidėjų bei serverio administratoriaus.

Žaidimų serveris yra nepaprastai populiarus, jame dažnai galima rasti apie keliasdešimt žaidėjų, tarp kurių, žinoma, geriausias sąlygas turi **Omnitel** Interneto abonentai – jei serveriu naudojasi labai daug žaidėjų, pasitaiko, jog kitų tinklų žaidėjams dėl kanalų apkrovimo informacija apie žaidimą šiek tiek vėluoja.

Galima prognozuoti, kad ateityje atsiras vis didesnių ir galingesnių žaidimų serverių, kuriuose pasauliai bus ne tokie primityvūs, ir kiekvienas jų atspindės tam tikrą gyvenimą, kuriame žaidėjai galės dalyvauti. Galbūt tokie žaidimai taps dar stipresniu narkotiku, ir pasmerktiesiems bus sunku suprasti, ar žaidimas jau baigėsi, ar jie vis dar gyvena virtualiajame pasaulyje.

Kviečiame susipažinti su **Omnitel** žaidimų serveriu: http://games.omnitel.net. Būkite atsargūs – tai užkrečiama!



Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje — "Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125;
knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;
Kaune — knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17;
Panevėžyje — Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5; UAB "Biznio kontaktai", Smėlynės g. 18-3;
Klaipėdoje — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;
Šiauliuose — "Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,

KIBERZONA


I
N
F
O
B
A
L
T
9
9
INFORMACIJOS VISUOMENĖ 99